

**PENYUTRADARAAN PROGRAM
MAGAZINE SHOW D'TAIL
EPISODE *WEDANGAN PENDOPO*
DENGAN KOMPOSISI *SPLIT SCREEN***

LAPORAN TUGAS AKHIR KEKARYAAN



**OLEH
RAVIK DWI PANGESTU
NIM. 11148131**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

**PENYUTRADARAAN PROGRAM
MAGAZINE SHOW D'TAIL
EPISODE *WEDANGAN PENDOPO*
DENGAN KOMPOSISI *SPLIT SCREEN***

LAPORAN TUGAS AKHIR KEKARYAAN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



**OLEH
RAVIK DWI PANGESTU
11148131**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KEKARYAAN
PENYUTRADARAAN PROGRAM
MAGAZINE SHOW D'TAIL
EPISODE WEDANGAN PENDOPO
DENGAN KOMPOSISI SPLIT SCREEN

Oleh

RAVIK DWI PANGESTU

NIM. 11148131

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal, Agustus 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn

Penguji Utama : St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn

Pembimbing : Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn

Tugas akhir karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, ..., Oktober 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ravik Dwi Pangestu

Nim : 11148131

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/Karya) berjudul :

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *MAGAZINE SHOW D'TAIL*
EPISODE *WEDANGAN PENDOPO*
DENGAN KOMPOSISI *SPLIT SCREEN***

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dipublikasi secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, Oktober 2019

Yang



Ravik Dwi Pangestu

NIM. 11148131

PERSEMBAHAN

Laporan tugas akhir kekaryaannya ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tua, Alm. Suratno dan Sri Darwanti

Beserta teman-teman

Atas segala doa dan semangat yang telah diberikan



MOTTO

“Jangan patah semangat walau apapun yang terjadi,

jika kita menyerah maka habishlah sudah”

-The Billionaire, 2011-



ABSTRAK

Ravik Dwi Pangestu, 2019 “ **PENYUTRADARAAN PROGRAM MAGAZINE SHOW D'TAIL EPISODE WEDANGAN PENDOPO DENGAN KOMPOSISI SPLIT SCREEN**”. 61 Halaman. Tugas Akhir Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Seni Media Rekam, Prodi S1 Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penciptaan karya ini bertujuan untuk mewujudkan komposisi *split screen* dalam penyutradaraan program *magazine show* pada episode *Wedangan Solo*. Metode penciptaan meliputi proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi, sedangkan konsep perwujudannya dengan cara membuat rubrikasi dan menerapkan komposisi *split screen* menggunakan susunan *analogus* dan *komplementer*. Hasil penciptaan program *magazine show* terdiri dari 3 segmen dengan 4 rubrik yang terdiri dari rubrik Tengok Interior, Rubrik *Vox Pop*, Rubrik *Talk Show* dan Rubrik Tips dan Trik. Penerapan *split screen* sebagai variasi visual dan sebagai penguat informasi terdapat pada rubrik tengok interior, *split screen* lebih bertujuan memberikan informasi lewat pemotongan gambar *medium shot* dan *close up* dalam satu *frame*. Pada rubrik *Talk Show*, tujuan *split screen* adalah agar gambar lebih ekspresif dengan menampilkan gambar narasumber ketika menjelaskan tentang *Wedangan Pendopo*, didukung dengan adanya beberapa *shot* tentang interior *Wedangan Pendopo* dan menampilkan interaksi antara pembawa acara dan narasumber. Pada rubrik Tips dan Trik hanya terdapat *shot* narasumber, maka penggunaan *split screen* dalam rubrik ini menggunakan komposisi yang bervariasi. Penerapan *split screen* dalam rubrik Tips dan Trik ini, lebih memberi kesan sebagai pendukung gambaran yang dijelaskan narasumber. Kelebihan dari penggunaan konsep penyutradaraan dengan komposisi *split screen* adalah sebagai solusi ketika kekurangan stok gambar yang terjadi pada waktu produksi, mendukung motivasi pendukung pada konten dan diharapkan, penonton dapat menikmati serta mendapat informasi dari program ini lewat visual yang variatif.

Kata Kunci : Penyutradaraan, *magazine show*, *wedangan pendopo*, *split screen*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya yang berjudul **“PENYUTRADARAAN PROGRAM MAGAZINE SHOW D'TAIL EPISODE WEDANGAN PENDOPO DENGAN KOMPOSISI SPLIT SCREEN”**. Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tak lepas dari bantuan, bimbingan, maupun, motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing, mengarahkan, memberi semangat dan kesabaran hingga Tugas Akhir ini dapat selesai.
2. St.Andre Triadiputra, S.Sn.,M.Sn sebagai Penguji Utama.
3. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn., sebagai Ketua Penguji.
4. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah membimbing mulai dari awal perkuliahan sampai dengan selesai.
5. Titus Soepono Adji S.Sn, M.A., Ketua Program Studi Telvisi & Film Institut Seni Indonesia Surakarta

6. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
7. Seluruh dosen / pengajar Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
8. Ibu yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk moral dan materi serta doa yang tak pernah putus.
9. Crew “D’tail” yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu proses produksi Tugas Akhir ini.
10. Bapak T. Sapto Sayoga yang selalu memberi semangat dan teman-teman, Lugas, Noval, Rizky, Azhar, Denis, Dzeri, Dika, Fahmi, Warung Pejalan, Kopi Loma.
11. Baday Provilas TV & Film 2011 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan semangatnya.
12. Semua pihak yang telah membantu jalaannya proses Tugas Akhir (TA) dan laporan ini.

Laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, sehingga sangat diperlukan saran dan kritiknya untuk menjadi lebih baik. Mohon maaf jika ada salah kata maupun penulisan dan semoga laporan ini bermanfaat bagi pembacanya.

Surakarta,2019

RAVIK DWI PANGESTU

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide/ Gagasan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	5
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	6
F. Landasan Penciptaan	11
G. Metode Penciptaan	17
H. Sistematika Penulisan	18
BAB II PROSES PENCIPTAAN	20
A. Pra Produksi	20
B. Produksi	39
C. Pascaproduksi	42
BAB III DESKRIPSI KARYA	43
A. Deskripsi Karya Program <i>Magazine show D'tail</i>	44
1. Identitas Program	44
2. Karakteristik	44
3. Pesan	45
B. Penyutradaraan Program <i>Magazine show D'tail</i> episode <i>Wedangan Pendopo</i>	46
1. Rubrikasi	46

2.	Penerapan Komposisi <i>Split Screen</i> dalam Penyutradaraan <i>Magazine Show D'Tail</i> episode <i>Wedangan Pendopo</i>	53
BAB IV PENUTUP		65
A.	Kesimpulan	66
B.	Saran.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Wedangan Pendopo</i> dari Luar (kiri) dan ruang dalam (kanan).....	2
Gambar 2. Salah satu <i>ruang</i> di dalam <i>Wedangan Pendopo</i>	2
Gambar 3. <i>Program D'sign</i> NET.....	7
Gambar 4. <i>Program Griya Unik</i> Trans Tv	7
Gambar 5. <i>Program Breakout</i> NET.	8
Gambar 6. Contoh <i>split screen</i> untuk menampilkan ekspresi lebih dari satu subjek.....	14
Gambar 7. Contoh <i>split screen</i> untuk menggabungkan dua tempat ke dalam satu layar	15
Gambar 8. Sumbu Komposisi	16
Gambar 9. Lusy Ayu Pertiwi	30
Gambar 10. Eneas Titik Sugiyarti.....	30
Gambar 11. Annisa Okna.....	31
Gambar 12. Ayu Nur Rizkyah	31
Gambar 13. Kiki Rachmawati.....	32
Gambar 14. Pembawa acara Lusy Ayu Pertiwi	33
Gambar 15. Pemilik <i>Wedangan Pendopo</i> , Pak Totok.....	34
Gambar 16. Pakar interior, Tri Prasetyo	35
Gambar 17. <i>Floorplan talk show</i> di <i>Wedangan Pendopo</i>	38
Gambar 18. <i>Floorplan talk show</i> di halaman Wisma Seni.....	39
Gambar 19. Pengambilan gambar pembawa acara untuk <i>opening</i> program.....	40
Gambar 20. Pengambilan gambar tengok interior (B) dan <i>talk show</i> dengan pemilik <i>Wedangan Pendopo</i> (A).....	41
Gambar 21. Sutradara mengarahkan pengamat interior.....	41

Gambar 22. Pengambilan gambar <i>talkshow</i> dengan pengamat interior (A) dan tips trik oleh pengamat interior (B).....	42
Gambar 23. Proses editing program <i>magazine show D'tail</i>	43
Gambar 24. Pembuka episode oleh pembawa acara	47
Gambar 25. Pergerakan kamera <i>pan</i> kiri.....	47
Gambar 26. <i>Pan</i> kanan <i>full shot</i> ruangan <i>Wedangan Pendopo</i>	48
Gambar 27. <i>Pan</i> kanan <i>close up</i> objek interior <i>Wedangan Pendopo</i>	48
Gambar 28. <i>Track in</i> makanan di <i>Wedangan Pendopo</i>	48
Gambar 29. Medium <i>shot vox pop</i> pengunjung	49
Gambar 30. Medium <i>shot</i> rubrik <i>talk show</i>	49
Gambar 31. <i>Close up</i> antara pembawa acara dan narasumber.....	50
Gambar 32. <i>Tilt up</i> narasumber.....	51
Gambar 33. <i>Tracking</i> kamera master	51
Gambar 34. Medium <i>shot</i> dan <i>close up</i> narasumber	52
Gambar 35. <i>Pan</i> kanan penutup pembawa acara	52
Gambar. 36 <i>tilt up</i> sebagai penutup episode	52
Gambar 37. <i>Opening bumper</i>	53
Gambar 38. Area depan <i>Wedangan Pendopo</i>	54
Gambar 39. Pernak pernik interior <i>Wedangan Pendopo</i>	55
Gambar 40. Pernak pernik interior <i>Wedangan Pendopo</i>	56
Gambar 41. Penyajian makanan di <i>Wedangan Pendopo</i>	57
Gambar 42. Pembukaan Segmen 2	58
Gambar 43. <i>Split screen</i> narasumber dan interior <i>Wedangan Pendopo</i>	59
Gambar 44. <i>Split screen</i> pembawa acara dan narasumber	60

Gambar 45. <i>Split screen</i> pembawa acara, narasumber dan <i>Wedangan Pendopo</i> ..	61
Gambar 46. Pembukaan Segmen III	62
Gambar 47. <i>Split screen</i> pembagian 4 gambar dalam satu <i>frame</i>	63
Gambar 48. <i>Split screen</i> narasumber dan interior <i>Wedangan Pendopo</i>	64
Gambar 49. <i>Split screen</i> narasumber dengan skala dan <i>tone</i> warna yang berbeda	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Rundown Program Magazine Show D'tail</i>	24
Tabel 2. Nama rumah makan dan Pembahasan Pembagian Ke-13 Episode.....	25
Tabel 3. <i>Treatment</i> episode	27
Tabel 4. Daftar Pertanyaan.....	28
Tabel 5. Pengambilan Gambar	36

BAB I

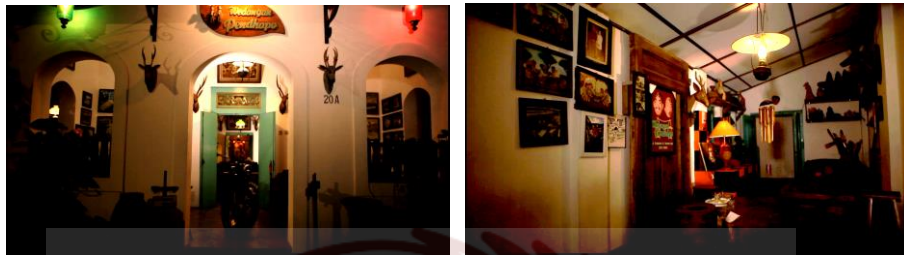
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Solo, sebagai salah satu kota yang sedang berkembang dari segi pembangunan dan penataan kota. Tak hanya itu, banyak juga penanam modal dan wirausahawan dalam dunia makanan yang sedang berlomba mendirikan sebuah rumah makan yang memiliki tatanan interior khusus agar menarik bagi pengunjung. Melihat data Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah, pada tahun 2012 jumlah rumah makan di kota Solo berjumlah 97 dan pada tahun 2016 berjumlah 317, dengan data tersebut dapat disimpulkan pesatnya perkembangan berdirinya rumah makan di kota Solo, dalam kurun waktu 4 tahun. Banyak sekali bermunculan rumah makan dengan tatanan interior yang unik, antara lain *Double Decker* dengan penataan gaya retro, *Marakes* dengan gaya semi garden, *Warung Orange* dengan gaya Timur Tengahnya, *Wedangan Oemah Djonjing* dengan suasana semi *out door* dan gaya pernak pernik Jawa, *Wedangan Pendopo* dengan gaya perpaduan bangunan Belanda dan Jawa, dan masih banyak lagi rumah makan dengan tatanan interior yang unik.

Wedangan Pendopo merupakan salah satu rumah makan di Kota Solo yang memiliki tatanan interior yang menarik untuk diangkat ke dalam salah satu episode pada program *magazine show*. Dalam wawancara dengan pemiliknya, awal berdirinya *Wedangan Pendopo* yaitu sejak tahun 2011, pada saat itu belum banyak bermunculan konsep *wedangan* yang dibawa dalam suasana rumah

makan, sehingga bisa dikatakan bahwa *Wedangan Pendopo* termasuk yang mengawali berdirinya rumah makan dengan konsep *wedangan*. *Wedangan Pendopo* beralamat di Jalan Srigading 1 & 2, nomor 7 Surakarta.



Gambar 1. *Wedangan Pendopo* dari Luar (kiri) dan ruang dalam (kanan)
(sumber : Ravik, 2016)



Gambar 2. Salah satu *ruang* di dalam *Wedangan Pendopo*
(sumber : Ravik, 2016)

Wedangan Pendopo mempunyai konsep interior yang memadukan gaya bangunan Belanda dan Jawa, tempat tersebut mengembangkan rancangan *wedangan* secara menarik, walaupun lokasinya terbilang kurang strategis, karena berada di dalam perkampungan, namun setiap hari selalu ramai dan sudah memiliki pengunjung khusus. Dari latar belakang tersebut, maka penataan interior yang ada di *Wedangan Pendopo* menarik diangkat ke dalam salah satu episode *magazine show D'Tail*.

Magazine show adalah format acara TV yang mempunyai format yang menyerupai majalah (Media Cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *actual* dan *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penontonnya¹. Program *magazine show* menjadi sebuah program yang dapat dilihat kapanpun, karena bahasan yang diangkat bukan berupa *hard news* dan segmentasi penonton lebih jelas. *Program magazine show* masuk dalam kategori format program nondrama. Program nondrama adalah format program yang sangat fleksibel, karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program². Untuk mendukung pembuatan program yang bertema interior, pengkarya akan mengemas informasi tersebut dengan menggunakan format program *magazine show*, agar penonton mendapatkan informasi dari pengemasannya yang ringan, lebih efektif, dan *timeless*.

Salah satu faktor keberhasilan suatu program juga dipengaruhi bagaimana sutradara televisi mengemas sebuah program. Sutradara televisi adalah seseorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari pra produksi hingga pascaproduksi, baik untuk drama maupun nondrama dengan lokasi studio (*in-door*) maupun alam (*out-door*), dan menggunakan sistem produksi *single* atau *multi kamera*³. Tanggung jawab sutradara meliputi semua aspek, tak hanya dari segi konten, namun segi teknis juga perlu diperhatikan. Dalam prosesnya, sutradara televisi juga memiliki peran yang sangat penting dari

¹ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Hal.192

² Rusman Latief & Yusiatie Utud. *Siaran Televisi NONDRAMA*. Hal 7

³ Rusman Latief & Yusiatie Utud. *Siaran Televisi NONDRAMA*. Hal 127

penyusunan materi ketika pra produksi, mengarahkan *crew* ketika hingga sebuah program itu menjadi sebuah sajian audio visual. Dalam penyutradaraan televisi, perlu dikaji hubungan antara kebutuhan artistik dan kebutuhan teknis yang dalam industri televisi, dikenal sistem rekaman gambar visual dengan menggunakan *single camera* dan *multi-camera*⁴.

Dari sisi sejarahnya penggunaan teknik *split screen* sudah muncul pada tahun 60 an. Seiring berjalannya waktu, pada akhir tahun 90 teknik ini mulai diterapkan kedalam sebuah film. Sebagai contoh adalah Able Grance's *triple screen* untuk penutup *Napoleon*, dengan menghadirkan dua layar samping yang menggambarkan komentar dan memberi tekanan tema dan gambar pada tengah layar. Setelah itu mulai digunakan pada program televisi seri 24. (Bizzochi, 2009:P5) Dalam program *magazine show D'tail*, teknik *split screen* diterapkan dengan membagi satu *frame* menjadi 2 atau lebih. Sebagai variasi visual dan menambah kedalaman dalam penyampaian informasi melalui objek yang ditampilkan.

B. Ide/ Gagasan Penciptaan

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah dalam karya ini adalah Bagaimana menyutradarai program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo* dengan komposisi *split screen* diterapkan.

⁴ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Hal. 9

C. Tujuan Penciptaan

1. Mewujudkan komposisi *split screen* dalam penyutradaraan program magazine show pada episode *Wedangan Pendopo*.
2. Memberikan informasi tentang penataan interior rumah makan bertema *Wedangan*, sebagai bagian dari strategi untuk kenyamanan dan menarik pelanggannya.

D. Manfaat Penciptaan

1. Memahami penerapan komposisi *split screen* dalam menyutradarai program *magazine show* dengan mengangkat tema interior rumah makan episode *Wedangan Pendopo*.
2. Sebagai referensi penataan rancangan interior bagi para calon *entrepreneur* (pelaku wirausaha) dalam bidang kuliner.
3. Sebagai referensi mahasiswa dan praktisi tentang jenis program *Magazine show*, melalui hasil laporan yang dapat diakses lewat perpustakaan.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

1. Program *Magazine Show*

a. Program *magazine D'Sign*

Referensi dalam penciptaan karya ini menggunakan acuan pustaka dan audio visual. Acuan sumber audio visual yaitu pada program *magazine show* di stasiun televisi NET. yaitu program acara televisi *D'sign*. Program *magazine show D'sign* adalah program yang mengupas tentang dunia interior secara umum, tema pada setiap episodenya dibuat beragam, terkadang rumah pribadi, kantor, tempat makan, dan sebagainya. Menghadirkan informasi tentang salah satu bahasan gaya interior, dan juga menampilkan tutorial tentang cara renovasi menggunakan salah satu bahan yang mendukung pembahasan gaya setiap episodenya. Dalam program *D'sign* episode *Madijavanean* yang menjadi referensi adalah dari segi pengambilan gambar yang dinamis.





Gambar 3. *Program D'sign NET.*

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=BfbXhWxGrKo>, diakses 2016)

b. *Program Magazine Show Griya Unik*

Program *magazine show Griya Unik* di TransTv, membahas tentang rumah-rumah yang memiliki rancangan unik dan wawancara langsung oleh pemilik rumah. Program *magazine show Griya Unik* episode *Madijavanian* menjadi referensi dalam penyampaian *host* yang sangat akrab dan santai ketika melakukan wawancara dengan narasumber.



Gambar 4. *Program Griya Unik Trans Tv*

(sumber : www.youtube.com/watch?v=tUmB7ft-nro&t=131s, diakses 2016)

c. *Program Breakout*

Breakout adalah Program musik di stasiun televisi NET, program ini mengulas tentang dunia musik sedang menjadi tren saat ini. Yang menjadi

referensi dalam program ini adalah dari segi editing dengan menggunakan *split screen*.



Gambar 5. Program Breakout NET.

(sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=fSDQ5YMZ2sw> , diakses 2016)

2. Buku Acuan

a. Menjadi Sutradara Televisi

Buku karangan Naratama yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi* oleh PT. Gramedia tahun 2013, berisi tentang bagaimana penyutradaraan program *magazine*, dan menjelaskan tentang apa saja yang harus diperhatikan dalam penyutradaraan program *magazine*. Dalam buku ini, pengkarya dapat memahami apa saja yang harus diperhatikan dan dilakukan sebagai seorang sutradara televisi.

b. Dasar-Dasar Produksi

Buku karangan Fred Wibowo yang berjudul *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi* oleh PT. Gramedia tahun 1997, berisi tentang penjelasan dasar tentang program televisi khususnya program *magazine show* dan berisi tentang tahapan-tahapan dalam produksi program *magazine*. Dalam buku ini, sutradara dapat mengaplikasikan tahapan-tahapan produksi sebuah program

agar proses dari pra hingga pasca produksi dapat lancar dan berjalan sesuai rencana.

c. *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*

Buku karangan Bambang Semedhi yang berjudul *Sinematografi-videografi* suatu pengantar oleh Ghalia Indonesia tahun 2011, buku ini menjelaskan tentang motivasi pergerakan kamera. Sutradara menjadi semakin paham terhadap peranan sebuah pergerakan kamera agar pesan yang disampaikan dapat tersampai oleh penonton.

d. *Buku Pintar Televisi Proses Pemahaman Pertelevisian bagi Pemula*

Buku karangan Doddy Permadi Indrajaya yang berjudul *Buku Pintar Televisi Proses Pemahaman Pertelevisian bagi Pemula* oleh Ghalia Indonesia tahun 2011, buku ini menjelaskan tentang segi kepuasan penonton terhadap suatu program yang ditonton. Karena mengetahui apa saja dapat membuat penonton puas, sehingga pengkarya membuat pengemasan program agar mencapai poin-poin dari penjelasan tentang segi kepuasan penonton.

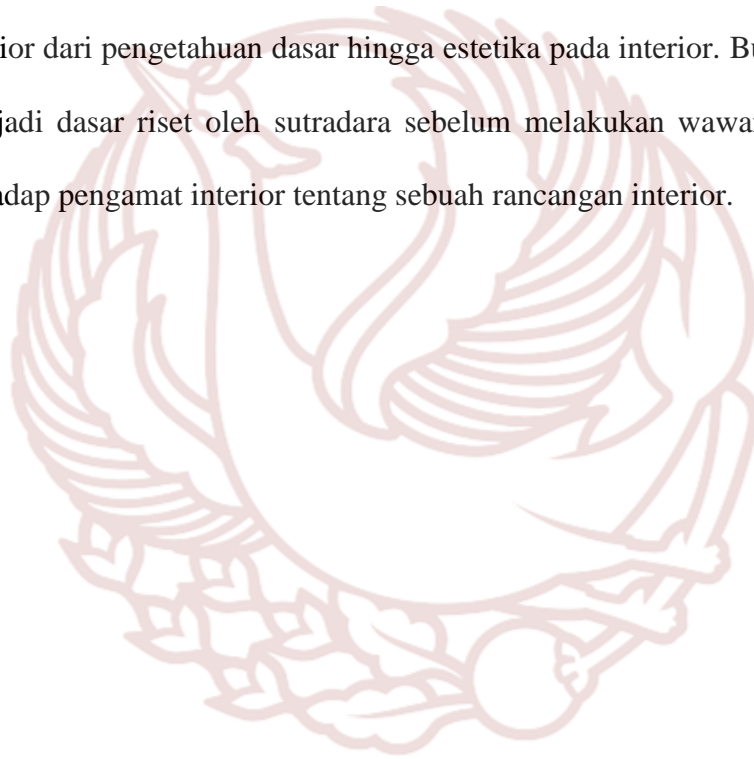
e. *The Art and Science of Digital Compositing*

Dalam buku *The Art and Science of Digital Compositing* karangan Ron Brikmann pada tahun 1999, menjelaskan tentang berbagai macam komposisi editing serta penerapannya salah satunya tentang *split screen*. Dalam buku ini *split screen* dijelaskan dalam pembahasan *creating elemen*. Dijelaskan bahwa *split screen* dapat menjadi solusi ketika terdapat satu objek dengan elemen

shot yang berbeda misalkan satu objek dengan pengambilan gambar lebar dan detil, maka komposisi *split screen* bisa sangat efektif digunakan.

f. *Desain Interior dengan Ilustrasi* oleh Francis D.K Ching & Corky Binggeli

Buku *Desain Interior dengan Ilustrasi* oleh Francis D.K Ching & Corky Binggeli ini tahun 2011, berisi tentang penjelasan mengenai elemen interior dari pengetahuan dasar hingga estetika pada interior. Buku inilah yang menjadi dasar riset oleh sutradara sebelum melakukan wawancara langsung terhadap pengamat interior tentang sebuah rancangan interior.



F. Landasan Penciptaan

Landasan penciptaan dalam penyutradaraan program televisi *magazine show D'tail* antara lain :

1. Desain Interior

Desain interior adalah perencanaan, penyusunan tata ruang, dan perancang ruang interior di dalam bangunan.⁵ Perencanaan desain interior khususnya pada rumah makan sangatlah penting, ini sangat erat kaitannya dengan suasana pelanggan ketika makan. Salah satu faktor ketertarikan pelanggan datang ke rumah makan bukan hanya sekedar makan yang enak, namun suasana makan juga menjadi faktor utama. Alasan seseorang, desainer atau pelaku usaha mengatakan desain interior tertentu itu baik, antara lain :

- a. Desain baik karena ia berfungsi dan bekerja dengan baik
- b. Desain baik karena ia dapat dicapai-ekonomis, efisien dan tahan lama
- c. Desain baik karena ia terlihat baik- menyenangkan secara estetika
- d. Desain baik karena ia memunculkan kembali perasaan terkait waktu dan tempat lain- ia mendatangkan makna⁶.

⁵ Francis D. K. Ching-Corky Binggeli, *Desain Interior dengan Ilustrasi*, Jakarta, Indeks, 2011, hal: 35

⁶ Francis D. K. Ching-Corky Binggeli, *Desain Interior dengan Ilustrasi*.2011, hal: 44

2. Sutradara Televisi

Sutradara televisi adalah sebutan bagi seseorang yang mempunyai profesi menyutradarai program acara televisi baik untuk drama ataupun nondrama, dalam produksi *single* ataupun *multi-camera*⁷. Sutradara televisi dituntut untuk terlibat dalam setiap proses kreatif dan segi teknis khususnya dalam proses pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Semua itu bertujuan agar suatu program itu dapat menjadi program yang dapat dinikmati dan tidak keluar dari konteks bahasan. Sutradara televisi adalah seseorang mempunyai visi mengembangkan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam pikiran dan kreatifitasnya. Sedangkan filosofi dalam penyutradaraan televisi merupakan sebuah daya pemikiran atas nilai-nilai seni visual yang diwujudkan dalam kenyataan visual itu sendiri⁸. Dalam penyutradaraan program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo* menggunakan komposisi *split screen* sebagai konsep visual, dengan mempertimbangkan tiga dasar konsep menonton, antara lain :

- a. *What people want to see* (apa yang ingin dilihat penonton)
- b. *What people need to see* (apa yang perlu dilihat penonton)
- c. *What people want and need to see* (apa yang ingin dan perlu dilihat penonton)⁹

⁷ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Hal. 5

⁸ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Hal. 57

⁹ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Hal. 62-64

Dengan mengetahui tiga konsep menonton, maka dalam mengolah visual yang perlu diperhatikan adalah porsi kemunculan teknik yang dipakai dan perlu memperhatikan komposisi ketika menggunakan *split screen*.

3. Program *Magazine Show*

Program *magazine show* adalah format program TV yang mempunyai format menyerupai majalah (Media Cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *actual* atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penonton¹⁰. Pengemasan format *magazine show* dikemas secara ringan, namun tidak mengurangi nilai informasi yang akan disampaikan. Format *magazine show* sendiri banyak dihadirkan pada jam-jam istirahat kerja, ini bertujuan agar penonton merasa terhibur sekaligus mendapat informasi. Ciri khas dari sebuah program *magazine show* adalah seperti halnya sebuah majalah cetak, dalam pengemasannya terdapat rubrikasi. Rubrikasi ini yang menentukan format program yang akan dipakai dan menentukan alur agar dapat dinikmati penonton.

Dalam menentukan rubrikasi pada setiap segmen, yaitu dengan mencari referensi dari majalah, lalu bandingkan dengan ide yang ingin diciptakan namun jangan sampai plagiat (Naratama: 2013). Dalam program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo*, sebelum pembuatan rubrikasi melihat berbagai program *magazine show* terkait tema tentang interior. Setelah itu baru menentukan rubrik apa saja yang ada di dalam program *magazine show D'tail*.

¹⁰Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT GRasindo. 2013. Hal 192

Program *magazine show D'tail*, memiliki tahapan alur yaitu berupa pengenalan tentang *Wedangan Pendopo*, dilanjutkan tanggapan pengunjung, *talk show* dengan pemilik, tanggapan dari pengamat interior, setelah itu di akhiri dengan tips dari pengamat interior.

4. *Split Screen*

Split screen adalah sebuah penggabungan dasar dua elemen dengan transisi sederhana dengan sedikit atau tanpa efek pada transisi (Ron Brinkmann:1999). Elemen disini dapat berupa macam *size shot* pengambilan gambar dan dapat juga berupa bentuk *frame* dalam proses *cropping*. Teknik *split screen* ini dapat menjadi sebuah variasi dan menambah informasi penonton.



Gambar 6. Contoh *split screen* untuk menampilkan ekspresi lebih dari satu subjek
(Sumber : <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SplitScreenReaction>
,diakses juli 2016)



Gambar 7. Contoh *split screen* untuk menggabungkan dua tempat ke dalam satu layar

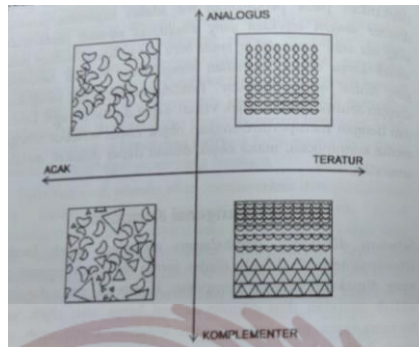
(sumber : <https://www.mentorless.com/2013/06/24/how-to-write-a-split-screen-scene-the-annie-hall-example/> , diakses Juli 2016)

Sebagai pendukung penerapan *split screen*, dalam segi visual diperlukan juga sebuah komposisi, komposisi pada dasarnya adalah susunan dari elemen-elemen karya atau objek yang bersama-sama membangun satu kesatuan karya utuh atau objek, baik gubahan dua dimensional ataupun gubahan tiga dimensional¹¹. Dengan menggunakan dasar komposisi dalam penerapan *split screen*, ditujukan agar visual yang tercipta dapat dinikmati dan informasi dapat tersampaikan oleh penonton.

Dalam pembangunan elemen-elemen pada komposisi terdapat dua susunan yang menjadi dasar, yaitu susunan analogus dan susunan komplementer. Susunan *analogus* adalah susunan elemen yang didasarkan pada kesenadan sifat yang dimiliki oleh satu elemen terhadap elemen lain dalam komposisi itu sendiri. Sedangkan susunan *komplementer* adalah perpaduan dua elemen yang memiliki

¹¹ Andri Masri. *Strategi Visual*. Hal.87

sifat berlawanan atau kontras, sifat berlawanan ini dapat saling melengkapi sehingga dapat diperoleh kesetimbangan¹².



Gambar 8. Sumbu Komposisi
(Sumber : Buku Strategi visual hal. 88)

Sebagai pendukung penerapan komposisi *split screen*, dibutuhkan juga beberapa pengambilan gambar dan pergerakan kamera yang variatif. Dari segi pengambilan gambar, program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo* akan menggunakan beberapa pergerakan kamera sebagai pendukung dalam segi visual. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama¹³. Pergerakan kamera memiliki beberapa motivasi antara lain :

- a. Untuk menambah daya tarik visual
- b. Untuk mengekspresikan kegembiraan, ketegangan atau rasa ingin tahu
- c. Untuk memberikan pemikiran baru terhadap subjek yang menarik
- d. Untuk memberikan perubahan sudut pandang¹⁴.

¹² Andri Masri. *Strategi Visual*. Hal.88

¹³ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Hal. 108

¹⁴ Peter Ward. *Digital Video Camerawork*. Hal.120

G. Metode Penciptaan

Dalam setiap produksi, tentu ada tahapan yang dikerjakan sebelum suatu karya itu jadi, dalam buku Menjadi Sutradara Televisi karya Naratama, dijelaskan beberapa tips dalam pembuatan sebuah program televisi yang beberapa poinnya menjadi acuan untuk pembuatan program *magazine show D'tail*. Adapun tahapan yang dilakukan seorang sutradara dalam program *magazine show D'tail* adalah

1. Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi, sutradara televisi melakukan riset mengenai tema yang akan dikerjakan, melakukan pendekatan dengan narasumber, setelah itu berkoordinasi dengan tim, ini bertujuan agar ketika produksi dapat dikerjakan secara matang dan melakukan beberapa kemungkinan ketika terjadi masalah ketika produksi. Setelah itu, pembuatan naskah, merencanakan *rundown*, penyusunan *treatment*, membuat *floorplan*. Untuk mengembangkan kreativitas acara, diperlukan untuk menentukan target penonton, pemilihan bahasa yang digunakan, melakukan latihan *rehearsal*. Program *magazine show D'tail* menggunakan seorang pembawa acara sebagai pengantar informasi, untuk itu diperlukan *casting* untuk mencari orang yang nantinya akan cocok sebagai pembawa acara dalam program ini.

2. Produksi

Tahap produksi adalah tahap merealisasikan rancangan yang telah di rencanakan sebelumnya, di sini sutradara bertanggung jawab penuh terhadap kru

dan bertanggung jawab terhadap kualitas gambar dan audio, serta mengarahkan pembawa acara dan narasumber.

3. Pasca Produksi

Pada tahap ini sutradara juga bertanggung jawab terhadap hasil jadi sebelum tayang. Dalam proses pasca produksi sutradara akan lebih berkoordinasi secara langsung dengan editor mengenai *shot*, transisi, musik, dan elemen apa yang harus di gunakan agar hasil jadi dapat maksimal sesuai dengan beberapa catatan editing yang telah dibuat.

H. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi tentang tahap awal pengkarya sebelum membuat sebuah karya. Berisi tentang Latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat sebuah karya diciptakan dan menentukan teori yang digunakan sebagai pendukung karya lewat riset dan beberapa referensi.

2. BAB II PROSES PENCIPTAAN

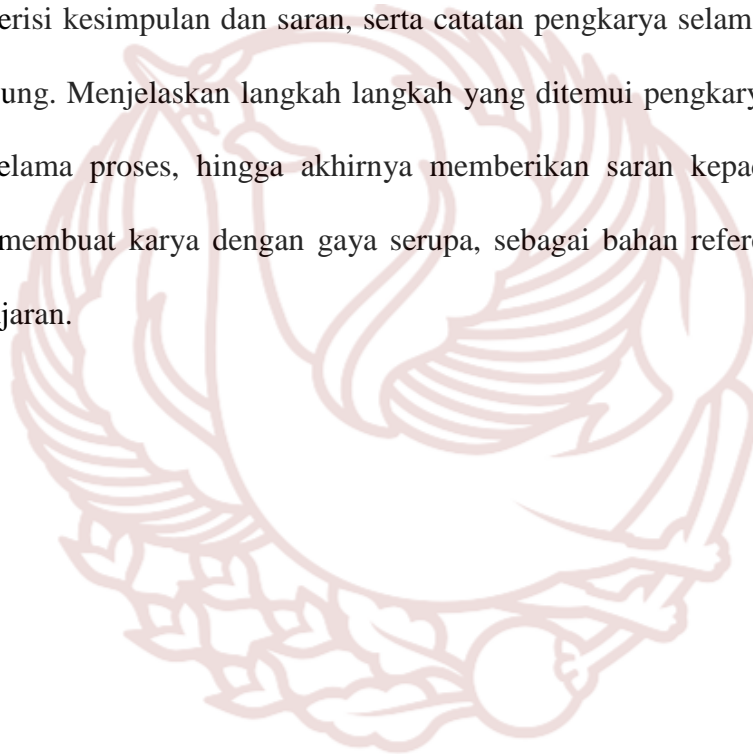
Berisi tentang tahapan-tahapan yang di lakukan pengkarya yang bertujuk pada metode yang telah dibuat. Dalam bab ini juga menampilkan beberapa rancangan yang telah dibuat yang bertujuan sebagai persiapan produksi sebuah karya.

3. BAB III DESKRIPSI KARYA

Berisi tentang paparan secara deskriptif mengenai karya yang telah diproduksi. Menerapkan setiap teknik yang telah dirancang dan menjelaskannya sesuai dengan landasan penciptaan.

4. BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran, serta catatan pengkarya selama semua proses berlangsung. Menjelaskan langkah langkah yang ditemui pengkarya, kendala dan solusi selama proses, hingga akhirnya memberikan saran kepada orang yang hendak membuat karya dengan gaya serupa, sebagai bahan referensi dan bahan pembelajaran.



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

Proses penciptaan program magazine *D'tail* menggunakan tiga tahapan proses, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada setiap prosesnya memiliki beberapa tahapan, antara lain :

A. Pra Produksi

Pra produksi adalah tahapan awal sebelum memproduksi suatu program acara televisi. Tahap ini sangat penting, sebab jika tahap ini dilaksanakan dengan rinci dan baik, maka jalannya produksi hingga pasca produksi dapat terlaksana dengan rapi. Tahap pra produksi meliputi :

1. Penemuan Ide

Berawal dari ketertarikan terhadap makanan yang beragam dan menanggapi munculnya rumah makan yang tidak hanya menyuguhkan makanan yang enak, namun menyuguhkan tempat yang nyaman bagi konsumen. Melalui observasi yang dilakukan, tempat-tempat yang memiliki konsep penataan ruang, lebih ramai dibandingkan dengan rumah makan yang biasa saja. Setelah itu, melakukan wawancara dengan beberapa pengunjung, menanyakan tentang apa yang dicari ketika ingin pergi mencari makanan, dan sebagian besar menjawab tempat. Masyarakat yang dominan anak muda lebih memilih tempat yang nyaman dan unik karena tidak hanya makan, tujuan mereka adalah untuk foto-foto dengan latar belakang rumah makan tersebut. Karena melihat itu, muncul sebuah ide

untuk membuat program acara televisi yang membahas tentang sebuah tatanan interior rumah makan.

2. Riset

a. Observasi

Berdasarkan ide di atas, dilanjutkan melakukan observasi di berbagai tempat di kota Solo. Tema yang akan diangkat adalah wedangan, untuk itu dilakukan observasi di berbagai wedangan yang memiliki tatanan unik antara lain, *Playground*, *Wedangan Rumah Nenek* dan *Wedangan Pendopo*. Ketiga tempat itu memiliki gaya masing-masing, *Playground* memiliki gaya tatanan pop dari penataan dan pernik-pernik yang digunakan dan bernuansa *gardening*, gaya seperti inilah yang menarik minat anak muda untuk makan disitu. Kekurangan dari tempat ini adalah tempat yang terlalu luas dengan percampuran berbagai tatanan interior yang beragam dan suasana yang terlalu ramai, serta narasumber yang sulit untuk ditemui.

Setelah itu dilanjutkan ke *Wedangan Rumah Nenek*, karena beberapa kali pengkarya selalu tersesat dan tidak menemukan lokasi ini, akhirnya dari media internet mendapat informasi, tempat memiliki konsep menempati rumah lama zaman Belanda dan *Wedangan Pendopo* menempati rumah dengan gaya bangunan percampuran Belanda dan Jawa.

Selanjutnya menuju ke *Wedangan Pendopo*. Pada awalnya merasa ragu karena lokasi tempat ini juga berada di tengah kampung, namun keraguan itu hilang karena sangat mudah ditemui. Setelah itu bertemu dengan penjaga

Wedangan Pendopo dan mengelilingi bagian dalam tempat ini. Pada akhirnya dipilih karena tempat yang menarik, terdapat banyak koleksi barang antik yang dipajang dan termasuk salah satu pioner munculnya *wedangan* dengan konsep yang berbeda.

b. Wawancara

Tahap selanjutnya sutradara melakukan wawancara kepada pemilik *Wedangan Pendopo*. Hal ini bertujuan mendapatkan informasi tentang *Wedangan Pendopo*, dari sisi sejarahnya dan konsep interior yang diterapkan pemilik *Wedangan Pendopo*. Dari hasil wawancara, ditemukan hal yang menguatkan alasan tempat ini sebagai pilihan pembuatan program *magazine show D'tail* yaitu *Wedangan Pendopo* adalah yang mengawali berdirinya *Wedangan* yang dikonsepsi di dalam rumah.

Tahap selanjutnya mendatangi salah satu orang yang ahli dalam bidang interior, nantinya akan dijadikan sebagai narasumber. Seorang ahli interior ini nantinya akan lebih menjelaskan tentang poin-poin dalam penataan ruang yang dapat mempengaruhi suasana pengunjung.

c. Riset Pustaka

Riset pustaka dilakukan dengan cara mencari referensi teks dan audio visual. Referensi teks yang dipakai adalah buku yang berjudul *Interior Design Illustrated* karangan Francis D.K Ching, dalam buku tersebut disampaikan tentang pengetahuan dasar interior serta segi estetika dalam penataan sebuah interior.

Sebagai pendukung tema, sutradara menemukan asal usul wedangan dari sebuah artikel media online *Joglosemar.co.id*. Selain referensi teks, sutradara juga mencari referensi berupa audio visual atau program yang sudah ada sebagai gambaran untuk mengerjakan program *magazine D'tail*. Sebagai referensi audio visual antara lain Program acara televisi *D'sign* (Net.), Program acara televisi *Griya Unik* (Trans Tv) dan program acara televisi *Design Ruler* (BBC). Ketiga program tersebut sama-sama membahas tentang dunia interior namun dengan kemasan yang berbeda.

3. Desain Produksi *Magazine Show D'tail*

a. Sinopsis

Rumah makan merupakan tempat untuk menikmati hidangan lezat sambil melepas penat. Keberadaan rumah makan yang semakin marak membuat rumah makan berlomba-lomba untuk melakukan inovasi, salah satunya melalui perancangan interiornya. Program *magazine show D'tail* akan membahas seputar interior rumah makan yang berada di Solo serta memberikan tips dan trik mengenai perancangan interior rumah makan bagi para pelaku bisnis yang tertarik dalam bidang makanan.

b. Rundown Program

Rundown program merupakan urutan penayangan dari program *magazine show*. Secara umum, *rundown ini* memudahkan *crew* dan *talent* untuk memahami alur program yang disampaikan. Adapun *rundown* program acara *magazine show D'tail* secara umum adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rundown Program *Magazine Show D'tail*

Segmen	Acara	Durasi
1	Opening <i>Bumper</i>	20"
	Opening <i>host</i>	30"
	Rubrik <i>Tengok Interior</i>	6'
	<i>Vox Pop</i>	2'
	<i>Bumper out</i>	10"
2	<i>Bumper in</i>	10"
	Rubrik <i>Talk Show</i> pemilik rumah makan	5'30"
	Rubrik <i>Talk show</i> pengamat <i>interior</i>	4'40"
	<i>Bumper out</i>	10"
3	<i>Bumper in</i>	10'
	Rubrik tips dan trik	3'20"
	<i>Closing</i>	1'

c. Rancangan Ke-13 Episode

Karya program *magazine show* yang berjudul *D'tail* merupakan program acara televisi yang terdiri dari 13 episode, yaitu :

Tabel 2. Nama rumah makan dan Pembahasan Pembagian Ke-13 Episode

No	Kota	Nama Rumah Makan	Tema
1	Sukoharjo	Rumah makan <i>Double Decker</i>	Interior rumah makan dengan konsep <i>Pop Art</i> .
2	Surakarta	Rumah makan <i>Wedangan Pendopo</i>	Interior rumah makan dengan konsep rumah Jawa dengan hiasan barang-barang antik.
3	Surakarta	Rumah makan <i>Ralana Eatery</i>	Interior rumah makan yang menggunakan konsep bahan rotan sebagai bahan utamanya.
4	Surakarta	Rumah makan <i>Waroeng Kroepoek</i>	Interior rumah makan dengan menggunakan bahan bekas kaleng krupuk yang disulap menjadi penghias rumah makan tersebut.
5	Surakarta	Rumah makan <i>Yellow Truck</i>	Interior yang didesain menggambarkan truk transportasi pengangkut biji kopi dari dataran tinggi ke perkampungan
6	Surakarta	Rumah makan <i>Lazy Cow</i>	Konsep interior kafe susu yang di desain semi outdoor
7	Surakarta	Rumah makan <i>Ndoro Dongker</i>	Interior rumah makan dengan konsep vintage dan fotogenik
8	Surakarta	Rumah makan <i>Zeppelin</i>	Interior rumah makan yang dikonsep bernuansa taman
9	Surakarta	Rumah makan <i>Pecel Solo</i>	Interior rumah yang menggunakan konsep indis
10	Surakarta	Rumah makan <i>Score!</i>	Interior restoran dengan live style merangkap bar

11	Surakarta	Rumah makan <i>Marakez</i>	Interior rumah makan dengan konsep interior yang hommie dengan terras garden
12	Surakarta	Rumah makan <i>Eaternity</i>	Interior rumah makan dengan konsep setenagn jadi
13	Surakarta	Rumah makan <i>Emirate</i>	Interior rumah makan berkonsep menggambarkan unsure etnik Jawa dan Timur Tengah

Dari Ke-13 episode *D'tail* tersebut, kali ini akan diproduksi di kota Solo. Setiap episode terdiri dari tiga buah segmen. Masing-masing segmen dapat terdiri dari satu sampai dua rubrik mengenai pokok pembicaraan.

4. Desain Produksi Program *Magazine show D'tail* Episode Wedangan Pendopo

a. Sinopsis Episode

Kota Solo adalah kota yang terkenal dengan budaya dan makanannya. Salah satu tempat yang menjadi ciri khas tersendiri adalah *wedangan*. *Wedangan* dapat dijumpai hampir disetiap pinggir jalan kota Solo. Dalam perkembangannya, banyak pebisnis makanan menggunakan konsep *wedangan* menjadi tampilan yang lebih menarik, salah satunya adalah *Wedangan Pendopo*. Berdiri sejak tahun 2011, dengan menggunakan konsep rumah perpaduan Belanda dan Jawa, menjadikan *wedangan* ini sangat menarik untuk dikunjungi, serta terdapat barang-barang antik sebagai penghias ruang yang dapat menghadirkan suasana tempo dulu.

b. *Treatment Episode*

Program *magazine show D'tail* terbagi menjadi 3 segmen dan 2 *commercial break*.

Tabel 3. *Treatment episode*

Judul *D'tail*
Durasi 30 menit
Episode *WedanganPendopo*

No	Segmen	Rubrik	Keterangan
1	I		<i>Opening program</i>
2		Tengok Interior	<i>Opening rubrik</i>
3			<i>Shot interior Wedangan Pendopo</i>
4			<i>Bridging oleh Pembawa acara</i>
5		<i>Vox pop</i>	Pendapat Pelanggan <i>Wedangan Pendopo</i>
6			<i>Commercial Break</i>
7	II	<i>Talk show</i>	<i>Talk show dengan pemilik Wedangan Pendopo</i>
			<i>Talk show dengan pengamat interior</i>
8			<i>Commercial Break</i>
9	III	Tips dan Trik	Tips dan trik oleh pengamat interior kepada para wirausaha dibidang kuliner
10			<i>Closing oleh pembawa acara</i>
11			<i>Credit title</i>

c. Bahasa

Pemilihan bahasa dalam program *magazine show D'tail* adalah bahasa Indonesia sehari-hari, agar terkesan lebih santai dan mudah dipahami oleh remaja hingga dewasa.

d. Daftar Pertanyaan

Daftar pertanyaan digunakan sebagai acuan untuk memperoleh informasi dari narasumber. Materi pertanyaan ini dibuat agar pembawa acara tidak banyak melakukan improvisasi dan tidak keluar dari tema dalam pembahasan. Berikut adalah daftar pertanyaan program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo*.

Tabel 4. Daftar Pertanyaan

No	Narasumber	Pertanyaan
1.	Pemilik <i>Wedangan pendopo</i>	<ul style="list-style-type: none">- Kapan berdirinya <i>Wedangan Pendopo</i> ?- Bagaimana awal mula dipilihnya nama <i>Wedangan Pendopo</i> ?- Bagaimana konsep interior yang diterapkan di <i>Wedangan Pendopo</i> ?- Darimana mendapatkan koleksi barang-barang antik ?- Bagaimana pemasaran <i>Wedangan Pendopo</i> ?
2.	Pengamat Interior	<ul style="list-style-type: none">- Seberapa besar pengaruh interior terhadap minat pembeli ?- Apa yang membuat menarik dari rancangan interior <i>Wedangan Pendopo</i> ?- Memiliki gaya interior apa <i>Wedangan Pendopo</i> ?
3.	Tips dan Trik	<ul style="list-style-type: none">- Bagaimana tips dan trik dari bapak untuk <i>enterprenuer</i> yang tertarik dalam bidang makanan, tentang penataan interior agar menarik minat pembeli ?
4	<i>Vox-pop</i>	<ul style="list-style-type: none">- Kesan makan di <i>Wedangan Pendopo</i>- Apa yang menarik di <i>Wedangan Pendopo</i>

e. Pembuatan Naskah

Dalam proses pembuatan sebuah program televisi dibutuhkan beberapa materi, terutama adalah naskah. Naskah berisi teks narasi, alur cerita dan hal-hal apa saja yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diinginkan sutradara.

f. Pengisi Program

1) Pembawa Acara

Pembawa acara adalah seorang *entertainer*, yang berarti pembawa acara harus mempunyai kemampuan *entertainment* untuk menguasai pembicaraan dan membuat pertanyaan-pertanyaan yang menarik untuk menjawab keingintahuan masyarakat¹⁵. Berdasarkan penjelasan di atas sutradara melakukan proses pemilihan pembawa acara dengan mengadakan *casting*. *Casting* adalah proses pemilihan pengisi acara sesuai dengan karakter peran yang akan diberikan pada program siaran¹⁶. dari proses *casting* yang ada muncul lima orang kandidat sebagai pembawa acara program *magazine show D'tail* yaitu, Lusy Ayu Pertiwi, Eneas Titik, Annisa Okna, Ayu Nur Riskyah, Kiki Rahmawati.

¹⁵ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*. Hal. 167

¹⁶ Rusman Latief dan Yusiatie Utud, *SIARAN TELEVISI NONDRAMA Kreatif, Produktif, Public Relation dan Iklan*. Hal. 111



Gambar 9. Lusy Ayu Pertiwi
(Sumber:Lugas Rekayasa 2015)

Lusy merupakan alumni mahasiswa UNS jurusan DKV, Lusy adalah mantan penyiar radio di UNS. Lusy lahir di Delanggu 13 Maret 1995.



Gambar 10. Eneas Titik Sugiyarti
(Sumber:Ravik 2015)

Nama panggilannya adalah Titi. Titi lulusan S1 jurusan akuntansi di STIES Makam Haji. Pengalamannya dibidang *entertain* sangat banyak, diawali menjadi penyiar radio, hingga menjadi pembawa acara diberbagai acara-acara di Solo. Titi lahir di Sukoharjo 19 Mei 1993.



Gambar 11. Annisa Okna
(Sumber:Lugas Rekayasa 2015)

Annisa merupakan mahasiswa UNS jurusan Ekonomi, dia pernah menjadi presenter di berbagai acara di solo. Annisa lahir di Surakarta 28 Juni 1998.



Gambar 12. Ayu Nur Rizkyah
(Sumber: Ravik 2015)

Ayu adalah seorang mahasiswa ISI Surakarta jurusan Seni Tari. Walau belum memiliki pengalaman dalam bidang *entertainment*, namun dia memiliki

karakter yang mau belajar dan cepat berbaur dengan lingkupan baru. Ayu lahir di Magetan 28 Februari 1996.



Gambar 13. Kiki Rachmawati
(Sumber:Lugas Rekayasa 2015)

Kiki merupakan mahasiswa UMS jurusan Ekonomi, dia adalah seorang Model. Kiki lahir di Surakarta 28 Oktober 1997.

Sutradara melakukan *Casting by Type* yaitu pemilihan berdasarkan tipe/kecocokan fisik sesuai karakter program, walaupun kecocokan tipe menjadi yang utama, namun juga harus yang memiliki kemampuan dalam membawakan acara. Tahap awal *casting* adalah melakukan beberapa adegan sesuai naskah yang telah disusun, dari sini sutradara dapat melihat bagaimana kemampuan kelima orang tersebut, dan akhirnya memilih yang sesuai dengan karakter program. Tahap selanjutnya adalah menggunakan kamera, sutradara mencoba bagaimana calon pengisi acara ketika berada dihadapan kamera, ditahap ini sutradara memilih dua orang yaitu Titi dan Lusy. Pada tahap ini, sutradara juga ingin mengetahui bagaimana ekspresi dan suara yang keluar

ketika dikamera. Setelah melihat hasil rekaman dikamera akhirnya sutradara memilih Lusy sebagai pembawa acara.



Gambar 14. Pembawa acara Lusy Ayu Pertiwi
(Sumber: Lugas 2015)

Sutradara memilih Lusy karena lebih percaya diri dalam membawakan sebuah adegan, gaya bicara yang dia gunakan sesuai dengan harapan sutradara, yaitu bahasa interaktif dan menghibur. Bila dilihat dari sisi psikologis, Lusy memiliki sifat *singuinis* (karakter sifat yang terbuka, ekspresif, penuh rasa ingin tahu, gembira dan suka bergaul) sementara sutradara memilih pembawa acara dengan menggunakan hijab karena agar terkesan santun dan menjadikan ciri khas program. Sehingga orang yang menggunakan hijab belum tentu memandu sebuah acara yang bertemakan agama tetapi juga dapat memandu acara dengan alasan dia dapat membawakan acara dengan interaktif dan menghibur sesuai dengan harapan sutradara.

2) Narasumber

Daftar narasumber diperoleh ketika riset. Sebelum memproduksi program televisi, narasumber akan diwawancarai terkait tema yang dibahas, berikut daftar narasumber program *magazine show D'tai* episode *Wedangan Pendopo* :



Gambar 15. Pemilik *Wedangan Pendopo*, Pak Totok
(Sumber: Ravik, 2016)

- i) Totok adalah pemilik *Wedangan Pendopo* berusia 45 tahun. Beliau tinggal di belakang *Wedangan Pendopo* tepatnya di daerah Turisari, Surakarta. Dalam episode kali ini, Pak Totok akan menjelaskan tentang apa saja yang ada di *Wedangan Pendopo*.

ii) Tri Prasetyo atau yang lebih sering di panggil Pak Pras adalah salah satu dosen jurusan Desain Interior di Institut Seni Indonesia Surakarta. Alasan kenapa sutradara memilih Pak Pras karena beliau telah melakukan penelitian tentang interior gaya Jawa atau tradisional. Dalam episode kali ini, Pak Pras akan membahas rancangan interior dari *Wedangan Pendopo*, serta akan membagi tips dan trik dalam perancangan interior bergaya tradisional.



Gambar 16. Pakar interior, Tri Prasetyo
(Sumber: Ravik, 2016)

g. *Reading Naskah dan Rehearsel*

Tahap ini dilakukan untuk pembawa acara, agar ketika produksi tidak mengalami kesulitan dan tidak banyak mengulang pengambilan gambar. Karena pembawa acara belum terbiasa di depan kamera, proses ini sangat penting dilakukan agar pembawa acara merasa nyaman ketika pengambilan gambar dimulai.

h. *Shot list*

Pengambilan gambar dalam program *D'tail* dilakukan di beberapa lokasi yang telah ditentukan dan dibagi menjadi beberapa komposisi gambar yaitu :

Tabel 5. *Shot List*

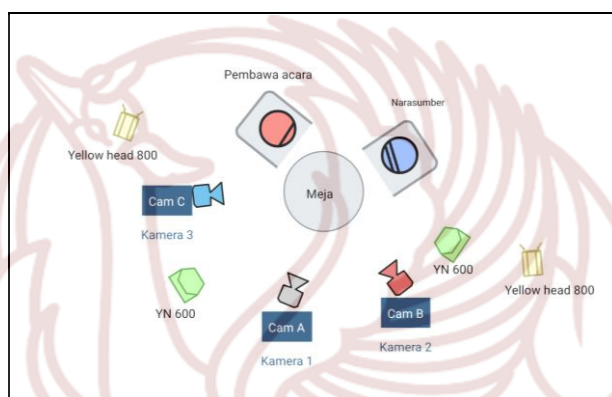
No.	Lokasi	Kamera	Pergerakan kamera	Size shoot	Keterangan
1	Taman Budaya Jawa Tengah (Depan Teater Arena)	1	<i>still</i>	<i>Medium shot</i>	Pengambilan gambar pembawa acara untuk <i>opening program</i>
		2	<i>still</i>	<i>Close up</i>	Pengambilan gambar ekspresi pembawa acara dengan komposisi sepertiga bidang
2	Halaman Taman Budaya Jawa Tengah	1	<i>Pan kanan, still, tilt up</i>	<i>Medium Shot</i>	Pengambilan gambar pembawa acara untuk penutupan program
		2	<i>Follow</i>	<i>Close up</i>	Menampilkan <i>gesture</i> tangan dan ekspresi pembawa acara
3	Halaman depan Wedangan Pendopo	1	<i>Pan kiri</i>	<i>Medium shot</i>	<i>Follow</i> pembawa acara di depan Wedangan Pendopo dengan <i>pan</i> kiri
4	Dalam Wedangan Pendopo dan ruang belakang	2	<i>still</i>	<i>Medium shot</i>	Pengambilan gambar <i>vox pop</i> pengunjung Wedangan Pendopo.
5	Semua ruang Wedangan Pendopo	1	<i>Tracking</i>	<i>Full shot, close up</i>	Pengambilan gambar suasana ruangan dan pernak pernik yang ada pada Wedangan Pendopo untuk kebutuhan segmen tengok interior

		2	<i>still</i>	<i>Medium shot & close up</i>	Pengambilan gambar detail objek dengan <i>Change focus</i> dan gambar diam
		3	<i>Panning & tilt</i>	<i>Medium shot</i>	Pengambilan gambar setiap ruang di dalam Wedangan Pendopo
6	Ruang tengah Wedangan Pendopo	1	<i>still</i>	<i>Medium shot</i>	Pengambilan gambar menampilkan narasumber dan pembawa acara
		2	<i>still</i>	<i>Close up</i>	<i>Close up</i> pada pembawa acara
		3	<i>Still & tilt</i>	<i>Close up</i>	<i>Close up</i> pada narasumber/ pemilik Wedangan pendopo
c.	Halaman Wisma Seni (belakang pendopo wisma seni)	1	<i>Still & tracking</i>	<i>Full shot</i>	Pengambilan gambar <i>Talk show</i> Pengamat Interior, <i>shot</i> pengamat interior dan pembawa acara
		2	<i>Still</i>	<i>Close up</i>	Ekspresi Pembawa acara
		3	<i>Still</i>	<i>Close up</i>	Ekspresi Pengamat Interior
d.	Depan kantor Wisma Seni	1	<i>Still</i>	<i>Medium Shot</i>	Pengambilan gambar pengamat interior berada di posisi tengah
		2	<i>Still</i>	<i>Close up</i>	<i>Close up</i> ekspresi pengamat interior dengan komposisi sepertiga bidang kanan

i. Floorplan

Floorplan berfungsi sebagai panduan untuk menentukan penataan kamera, penataan cahaya dan artistik. *Floorplan* dibuat berdasarkan lokasi yang akan digunakan untuk pengambilan gambar. Dalam episode *Wedangan Pendopo* terdapat rubric *talkshow* yang menggunakan setting tempat *indoor* dan *outdoor*.

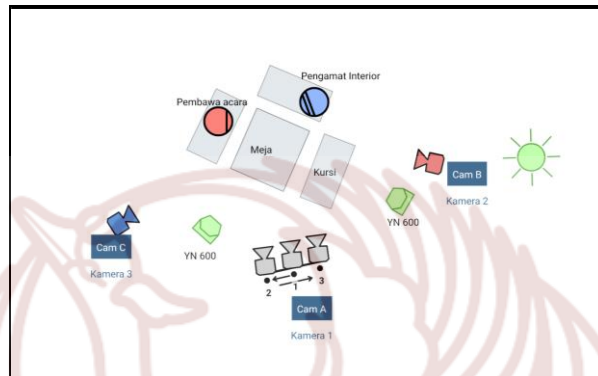
Pada setting *indoor* yaitu berlokasi didalam Wedangan Pendopo, menggunakan 3 kamera berupa satu kamera sebagai master dengan tipe *shot full shot* dan 2 kamera lainnya menggunakan *close up* yang terfokus pada pembawa acara dan pemilik Wedangan Pendopo. Penataan cahaya menggunakan 2 *yellow head* yang akan dipantulkan kearah atas dan 2 lampu LED YN 600 sebagai *fill light* mengarah ke pembawa acara dan pemilik Wedangan Pendopo.



Gambar 17. *Floorplan talk show* di Wedangan Pendopo
(Sumber: Ravik, 2016)

Pemilihan lokasi *talk show* kedua, dengan pengamat interior menggunakan *setting outdoor* yang berlokasi di halaman Wisama Seni. Pengambilan gambar menggunakan 3 kamera, kamera 1 sebagai master mengambil gambar *fullshot* pembawa acara dan pengamat interior serta menggunakan *slider* yang berfungsi untuk *tracking* kamera. Sedangkan, kamera 2 dan 3 mengambil gambar *close up* pembawa acara dan pengamat interior. Karena lokasi *outdoor* penataan cahaya menggunakan *available light* dan menggunakan 2 lampu LED YN 600 sebagai *fill*

light yang mengarah ke pembawa acara dan pengamat interior agar komposisi cahaya seimbang.



Gambar 18. *Floorplan talk show di halaman Wisma Seni*
(Sumber: Ravik, 2016)

B. Produksi

Tahap selanjutnya setelah melakukan pra produksi adalah tahap produksi. Didalam tahap produksi inilah perwujudan ide dan perencanaan yang telah disusun mulai dikerjakan. Adapun rincian ketika produksi adalah sebagai berikut

1. Taman Budaya Jawa Tengah

Setting pertama yang dipakai adalah di halaman Taman Budaya Jawa Tengah. Halaman Taman Budaya Jawa Tengah digunakan untuk pengambilan *opening* dan *closing* pembawa acara. Pertama kali sutradara mengarahkan pembawa acara tentang pembawaan program ini, dengan naskah yang diberikan sebelumnya, sutradara ingin pembawa acara lebih santai. Pengambilan gambar menggunakan

dua kamera dengan *size shoot* kamera pertama *medium shot* dan kamera kedua *close up*.



Gambar 19. Pengambilan gambar pembawa acara untuk *opening* program
(Sumber : Alfi ,2016)

2. *Wedangan Pendopo*

Pengambilan gambar di *Wedangan Pendopo* meliputi segmen tengok interior yaitu segmen yang menjelaskan sudut-sudut interior *Wedangan Pendopo*. Pembagian kamera dibagi menjadi dua yaitu menggunakan slider dan monopod. Paengambilan selanjutnya yaitu segmen *Talk Show* dengan pemilik interior, sebelum dimulai pengambilan gambar sutradara bertugas memberi arahan kepada pembawa acara dan pemilik *Wedangan Pendopo*. Pengambilan gambar dibagi menjadi tiga kamera yang berfungsi sebagai master dan *close up* para pembicara. Tahap setelahnya pengambilan *vox pop* langsung dengan pengunjug.



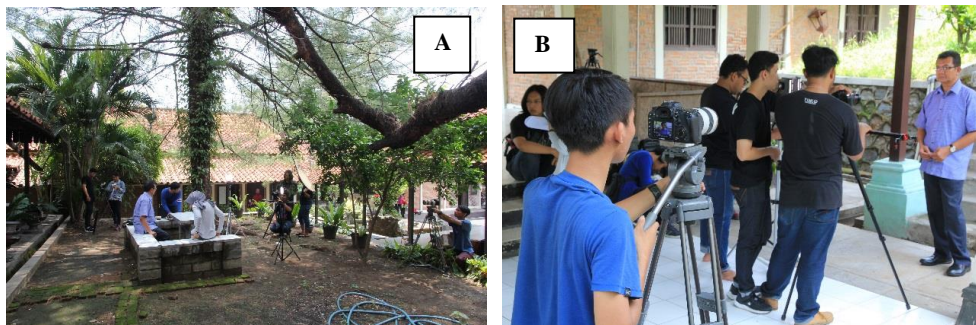
Gambar 20. Pengambilan gambar tengok interior (B) dan *talk show* dengan pemilik *Wedangan Pendopo* (A)
(Sumber : Alfi,2016)

3. Wisma Seni

Lokasi berikutnya di Wisma Seni yaitu pada bagian taman tengah dan sisi kiri pendopo. Pengambilan gambar yang dilakukan adalah *talkshow* dengan pengamat interior dan tips trik dari pengamat interior. Sebelum memulai pengambilan gambar, sutradara kembali mengarahkan pengamat interior tentang poin-poin yang disampaikan terkait kebutuhan ketika *talkshow* dan ketika tips trik. Pengambilan gambar pada *talkshow* dibagi menjadi tiga kamera, meliputi satu kamera master dan dua kamera *close up* pembawa acara dan pengamat interior.



Gambar 21. Sutradara mengarahkan pengamat interior
(Sumber : Alfi, 2016)



Gambar 22. Pengambilan gambar *talkshow* dengan pengamat interior (A) dan tips trik oleh pengamat interior (B)
(Sumber : Alfi, 2016)

C. Pascaproduksi

Setelah produksi selesai masuklah proses pascaproduksi yaitu editing. Editing televisi itu sendiri adalah proses menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video (master tape) menjadi satu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberikan penamabahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa. Penerapan *split screen* dalam program *D'tail* episode *Wedangan Pendopo*, mulai dilakukan dalam proses editing, untuk itu sutradara berperan langsung dengan editor dalam menentukan alur dan penggunaan *split screen*, dengan panduan naskah dan gambar yang telah diproduksi.

Proses editing dibagi menjadi dua tahapan yaitu editing *offline* / editing kasar yang berupa potongan potongan gambar yang diperlukan tanpa diberi transisi atau musik, dan editing *online* yaitu proses akhir editing dengan penambahan transisi, musik dan semua aspek pendukung untuk kebutuhan tayang.

Dalam program *D'tail* ini, sutradara lebih mengarahkan editor tentang penyusunan alur cerita lewat potongan editing yang belum diberikan transisi atau musik. Setelah itu, sutradara mengarahkan pemberian transisi yang diperlukan.

Untuk memudahkan penerapan teknik *split screen*, dalam proses editing dibagi pada setiap segmennya agar penerapan porsi *split screen* dapat secara langsung terlihat. Ketika sudah cukup, baru penggabungan semua segmen, ini bertujuan untuk meninjau episode ini dalam versi penuh serta menentukan pemberian musik yang cocok untuk melatari episode ini.



Gambar 23. Proses editing program *magazine show D'tail*
(sumber : Ravik 2017)

BAB III

DESKRIPSI KARYA

A. Deskripsi Karya Program *Magazine show D'tail*

1. Identitas Program

- a. Judul Acara : *D'tail*
- b. Format Program : *Magazine show*
- c. Edpisode : Wedangan Pendopo
- d. Durasi : 30 Menit
- e. Total Segmen : 3
- f. Sasaran Penonton : Semua Umur

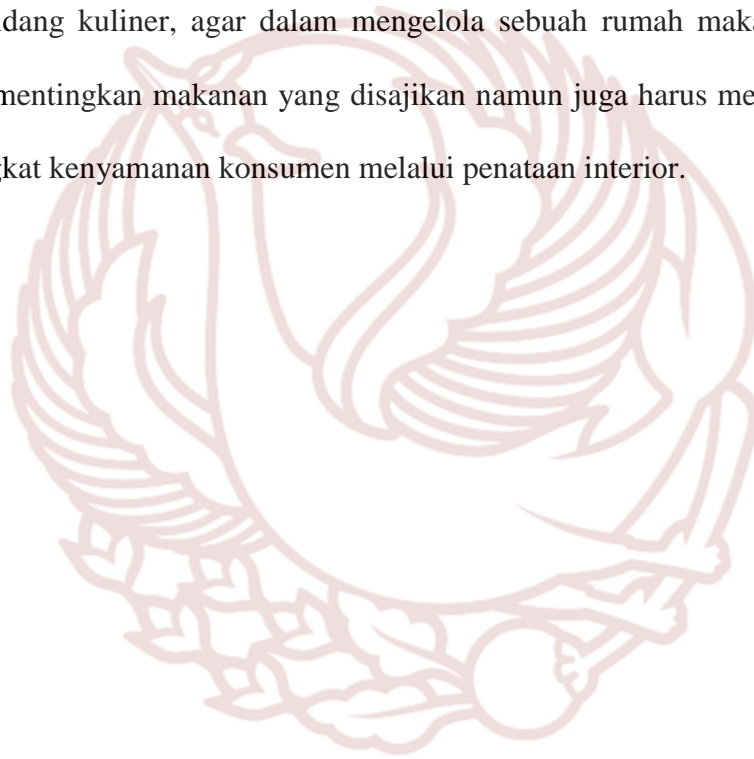
2. Karakteristik

Program *magazine show D'tail* ini memiliki karakter yang informatif, program ini bermaksud memberikan informasi tentang dunia interior rumah makan. Dalam episode *Wedangan Pendopo*, program ini memiliki karakteristik gambar yang variatif dengan editing *spilt screen*, sehingga dalam episode ini penonton mendapat informasi dengan variasi visual yang menarik. Pembawa acara dalam program ini dibuat lebih santai dengan didukung oleh gaya bertutur yang terkesan tidak terlalu formal. Program ini juga ditujukan untuk para wirausahawan yang bergerak dibidang kuliner

melalui tips dan trik dari ahli yang dijadikan nara sumber di episode *Wedangan Pendopo*.

3. Pesan

Program *magazine show D'tail* ini memiliki tujuan memberikan informasi seputar penataan interior rumah makan, yang nantinya akan berguna untuk masyarakat awam serta bermanfaat untuk para wirausahawan dibidang kuliner, agar dalam mengelola sebuah rumah makan tidak hanya mementingkan makanan yang disajikan namun juga harus memperhitungkan tingkat kenyamanan konsumen melalui penataan interior.



B. Penyutradaraan Program *Magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo*

Karya program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo* ini menggunakan konsep penyutradaraan editing *split screen* dan didukung dengan beberapa pergerakan kamera. Durasi program *magazine show* ini adalah 30 menit yang dibagi 3 segmen dan terdiri dari 4 rubrik .

Penyutradaraan program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo* akan dijelaskan dengan hasil berikut :

1. Rubrikasi

Program *magazine show D'tail* dibagi menjadi 4 rubrik, antara lain rubrik tengok interior, *vox pop*, talk show dan tips & trik. Rubrik tengok interior berisi informasi tentang penataan ruang *Wedangan Pendopo*. Rubrik tengok interior ditayangkan diawal segmen 1, yang bertujuan untuk memperkenalkan pernik-pernik yang ada di *Wedangan Pendopo*. Setelah itu, dilanjutkan dengan rubric *vox pop*, yang berisi tentang kesan pengunjung di *Wedangan Pendopo*. Segmen 1 berakhir dan dilanjutkan dengan *commercial break*.

Segmen 2 berisi rubric talk show. Rubrik talk show ini berisi tentang wawancara antara pengisi acara dengan pemilik *Wedangan Pendopo* dan pengamat interior.

Segmen 3 berisi rubric tips dan trik dari pengamat interior. Rubrik tips dan trik ini lebih memberikan tips dan trik untuk para wirausaha di bidang

kuliner yang ingin menggunakan konsep penataan interior bernuansa tradisional.

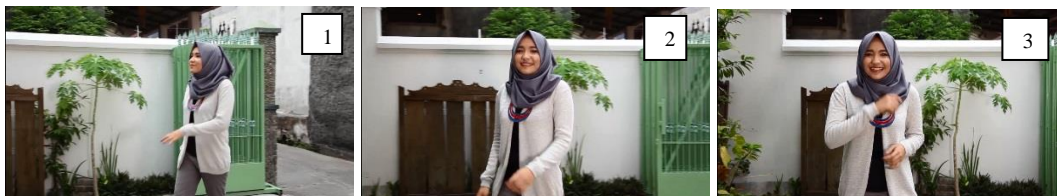
a. Segmen I

Segmen 1 diawali dengan pembukaan program oleh pembawa acara menggunakan 2 kamera dengan *size shoot* Medium shot dan Medium *close up*, keduanya digunakan bertujuan agar mendapatkan fokus penonton diawal episode.



Gambar 24. Pembuka episode oleh pembawa acara
(*Capture* video: 00:00:41 & 00:00:53)

Setelah pembukaan oleh pembawa acara, masuk pada rubrik tengok interior, dimulai dengan medium *shot* ke pembawa acara dengan pergerakan kamera *pan* kiri, yang bertujuan menggambarkan kedatangan pembawa acara yang telah sampai didepan *Wedangan Pendopo*.



Gambar 25. Pergerakan kamera *pan* kiri
(*Capture* video: 00:01:14 – 00:01:19)

Dalam rubrik Tengok Interior, terdapat variasi sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera. *Close up* bertujuan untuk menangkap detil dari objek interior di *Wedangan Pendopo*, *medium shot* yang bertujuan menggambarkan suasana sekitar objek dan *full shot* dengan pergerakan kamera *pan* dan *tracking* bertujuan menggambarkan suasana ruangan di *Wedangan Pendopo*.



Gambar 26. *Pan* kanan *full shot* ruangan *Wedangan Pendopo*
(*Capture video*: 00:01:49- 00:01:50)

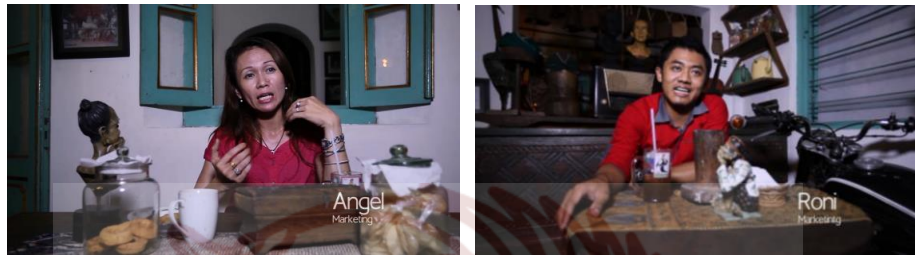


Gambar 27. *Pan* kanan *close up* objek interior *Wedangan Pendopo*
(*Capture video*: 00:03:20 – 00:03:22)



Gambar 28. *Track in* makanan di *Wedangan Pendopo*
(*Capture video*: 00:03:55 – 00:03:56)

Masuk rubrik *vox pop*, pengambilan gambar lebih menggunakan *size shot* medium *shot*, yang bertujuan tidak hanya menampilkan subjeknya namun juga suasana sekitar *Wedangan Pendopo*.



Gambar 29. Medium *shot vox pop* pengunjung

(Sumber : *Capture video* : 00:04:27 (kiri), 00:04:59 (kanan))

b. Segmen II

Segmen 2 masuk pada rubrik *talk show*, menggunakan tiga kamera, kamera 1 sebagai master dengan *size shot* medium *shot*, kamera 2 dan 3 menggunakan medium *close up* yang bertujuan menangkap ekspresi dari pembawa acara dan narasumber. Pergerakan kamera dalam rubrik *talkshow* tidak terlalu banyak hanya *tilt up* dan *tracking* di beberapa bagian yang bertujuan agar terdapat variasi gambar.



Gambar 30. Medium *shot* rubrik *talk show*

(Sumber : *capture video* 00:12:23 &00:17:12)

Pengambilan gambar *close up* diletakan pada dua sudut pengambilan, yang bertujuan untuk menangkap ekspresi pembawa acara dan narasumber. Pengambilan gambar *close up* dengan menggunakan komposisi gambar sepertiga bidang pada sisi kanan untuk narasumber dan sisi kiri, dengan tujuan untuk kebutuhan gambar ketika menerapkan komposisi *split screen*.



Gambar 31. *Close up* antara pembawa acara dan narasumber
(Sumber : *capture* video 00:10:00 A, 00:12:21 B,
00:15:22 C & 00:15:32 D)

Penggunaan *tilt up* adalah sebagai variasi pergerakan kamera dan menampilkan *gesture* dan ekspresi narasumber. Selain itu juga bertujuan sebagai transisi gambar.



Gambar 32. *Tilt up* narasumber
(*Capture* video: 00:09:40 – 00:09:0042)

Pergerakan kamera ketika *talk show* dengan pengamat interior, menggunakan pergerakan kamera *tracking* pada kamera master. *Tracking* bertujuan menggambarkan suasana yang santai dan terkesan tidak kaku.



Gambar 33. *Tracking* kamera master
(*Capture* video: 00:18:58 – 00:18:59)

c. Segmen III

Segmen 3 adalah rubrik tips dan trik, dalam rubrik ini pengambilan gambar menggunakan dua kamera dengan *size shot* medium *shot* dan *close up*. Arah pandang narasumber mengarah ke kamera 1 yang bertujuan agar seakan narasumber berbicara langsung dengan penonton, sedang kamera 2 yang mengambil gambar dengan *size shot close up* lebih berperan sebagai *insert* ketika narasumber menyampaikan tips dan trik.



Gambar 34. Medium *shot* dan *close up* narasumber

(*Capture video*: 00:20:27 – 00:22:27)

Penutup program disampaikan oleh pembawa acara. Pada bagian ini menggunakan dua kamera dengan *size shot*, medium *shot* dan *close up*. Pergerakan kamera yang digunakan adalah *pan* kanan pada awal bagian dan dilanjutkan pembawa acara menyampaikan penutup.



Gambar 35. *Pan* kanan penutup pembawa acara

(*Capture video*: 00:24:06 – 00:24:09)

Setelah penutup oleh pembawa acara, pergerakan kamera dengan *tilt up* dengan menampilkan atap sebuah pendopo, yang menggambarkan kesan tentang tema bahasan episode kali ini.



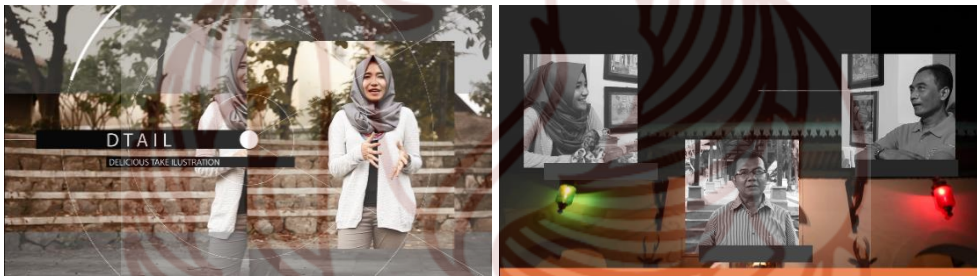
Gambar. 36 *tilt up* sebagai penutup episode

(*Capture video*: 00:24:42 – 00:24:44)

2. Penerapan Komposisi *Split Screen* dalam Penyutradaraan *Magazine*

Show D'Tail episode Wedangan Pendopo

Penerapan *split screen* ditujukan sebagai variasi visual agar penonton lebih dapat menikmati dan menghindari kesan monoton. Dalam penerapannya, sutradara menggunakan susunan komposisi *analogus & komplementer* sebagai dasar pemotongan *frame*. Penerapan *split screen* diawali pada bagian *opening bumper*.



Gambar 37. *Opening bumper*
(*Capture video: 00:00:01 – 00:00:30*)

a. Segmen I

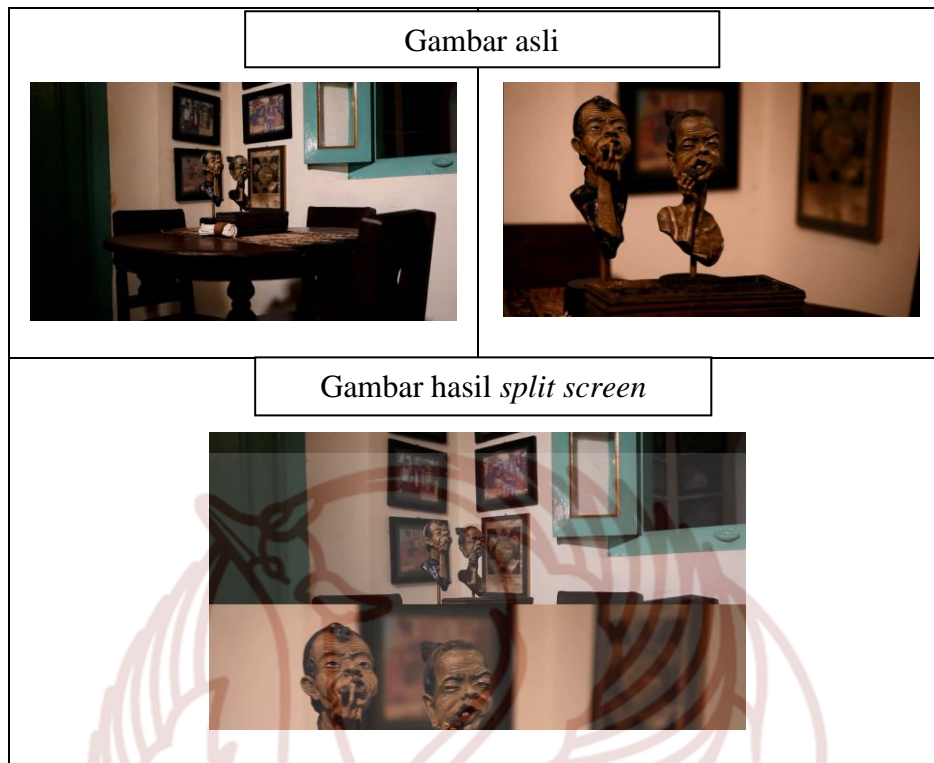
Penerapan *split screen* pada segmen 1 pada rubrik tengok interior bertujuan menunjukkan sudut-sudut interior yang terdapat dalam *Wedangan Pendopo* dengan beberapa variasi objek dalam satu *frame*. Penggunaan *split screen* disini lebih menampilkan detil dan keadaan sekitar objek ke penonton komposisi *split screen* didukung dengan penggunaan susunan komplementer dengan menampilkan kontras warna, dan pemotongan gambar yang berbeda, yang bertujuan agar potongan

tetap terlihat dinamis pada bagian awal segmen ini menampilkan bagian depan *Wedangan Pendopo* dan beberapa detil objek di sekitar *Wedangan Pendopo*.



Gambar 38. Area depan *Wedangan Pendopo*
(*Capture video: 00:01:44 – 00:01:45*)

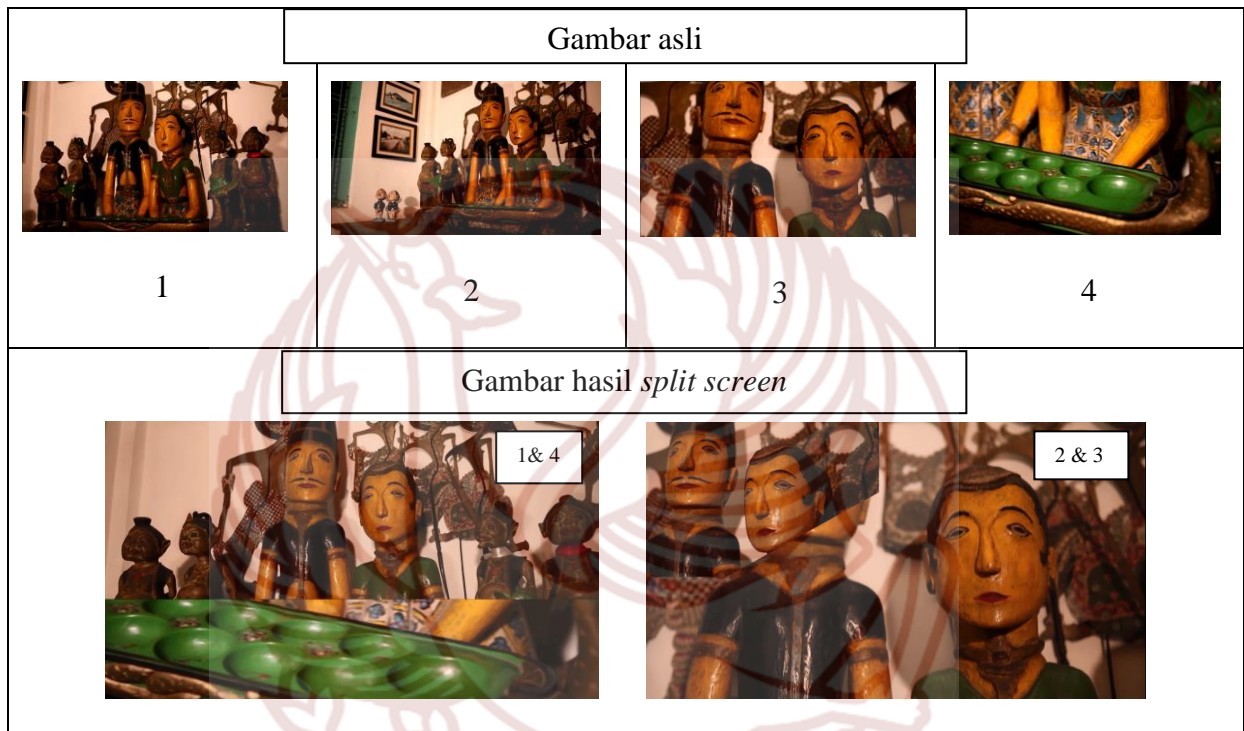
Masuk pada menunjukan bagian dalam *Wedangan Pendopo*. Salah satu objek diambil yaitu sebuah asbak, menggunakan dua sudut pengambilan gambar yaitu *full shot* dan *close up*. Penerapan komposisi *split screen* dengan menggunakan susunan *analogus* diterapkan dengan cara membagi *frame* menjadi dua bagian yang bertujuan agar terlihat seimbang secara komposisi dan memberikan informasi tentang peletakan dan detil asbak tersebut.



Gambar 39. Pernak pernik interior *Wedangan Pendopo*
(*Capture video: 00:02:02*)

Pada pernak pernik dalam *Wedangan Pendopo* yang lain, yaitu sebuah mainan tradisional dan patung pasangan busana jawa, menggunakan pembagian potongan 1 layar terdiri dari 2 gambar, dengan tujuan terlihat seimbang. Pada objek tersebut menggunakan pengambilan gambar *medium shot* dan *close up*, menampilkan bagian atas dan *close up* bagian bawah objek. Tujuan teknik tersebut adalah memberikan informasi tentang objek yang ditampilkan, namun secara penerapannya kurang begitu berhasil, terlihat pada TC 00:02:33 walaupun potongan masing-masing gambar sama besar, namun tidak ada kontras yang ditampilkan, warna gambar yang hampir sama dan objek yang diambil terlalu banyak bentuk, sehingga secara visual

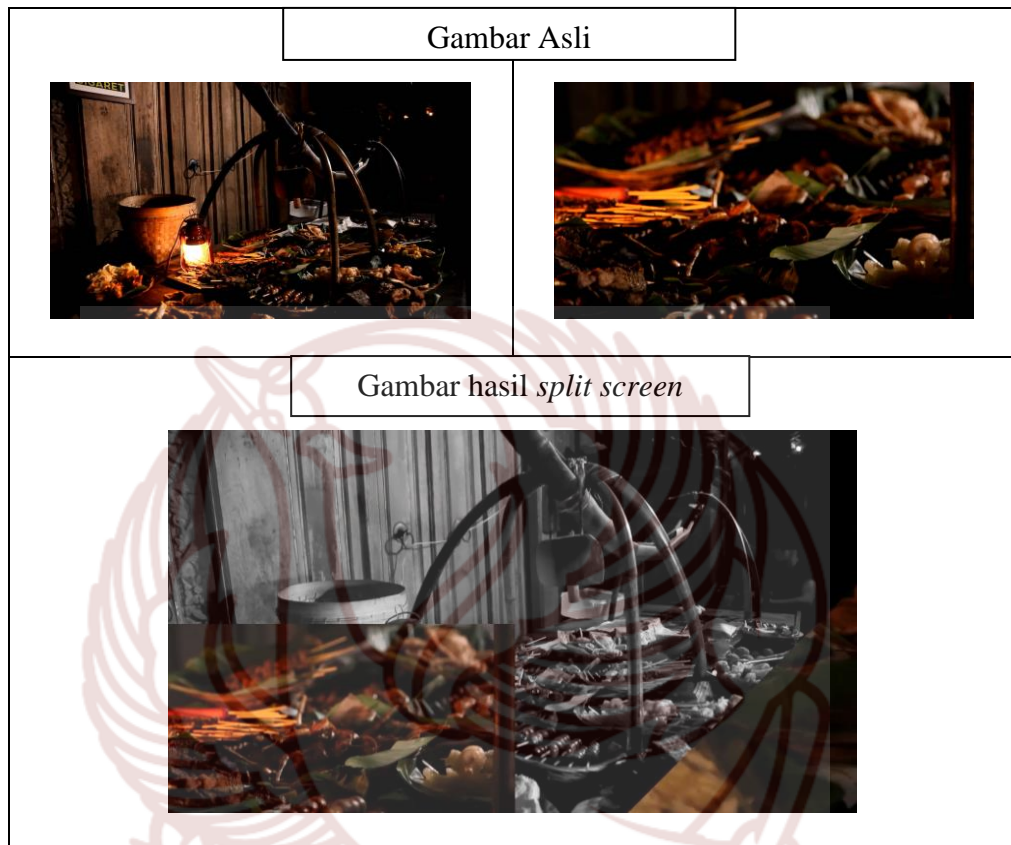
untuk objek ini kurang harmonis. Setelah itu mencoba dengan komposisi lain pada TC 00:02:35 yaitu dengan membagi seperempat *frame* dengan kedua gambar *close up* namun dengan sudut pengambilan gambar yang berbeda, namun disini juga masih terkesan kurang seimbang secara visual.



Gambar 40. Pernak pernik interior *Wedangan Pendopo*
(*Capture video: 00:02:33 1&4 & 00:02:35 2&3*)

Pada objek selanjutnya yaitu tempat makanan, menggunakan dua *size shot* yaitu *full shot* dan *close up*, bertujuan memberikan informasi bentuk tempat penyajian makanan serta menampilkan detail tentang makanan yang dijual. Penerapan *split screen* dengan membagi 1 frame terdiri dari dua gambar dan menggunakan warna yang berbeda sehingga terlihat kontras.

Secara visual, gambar ini terlihat harmonis karena dapat terlihat *point of view* pada gambar tersebut.

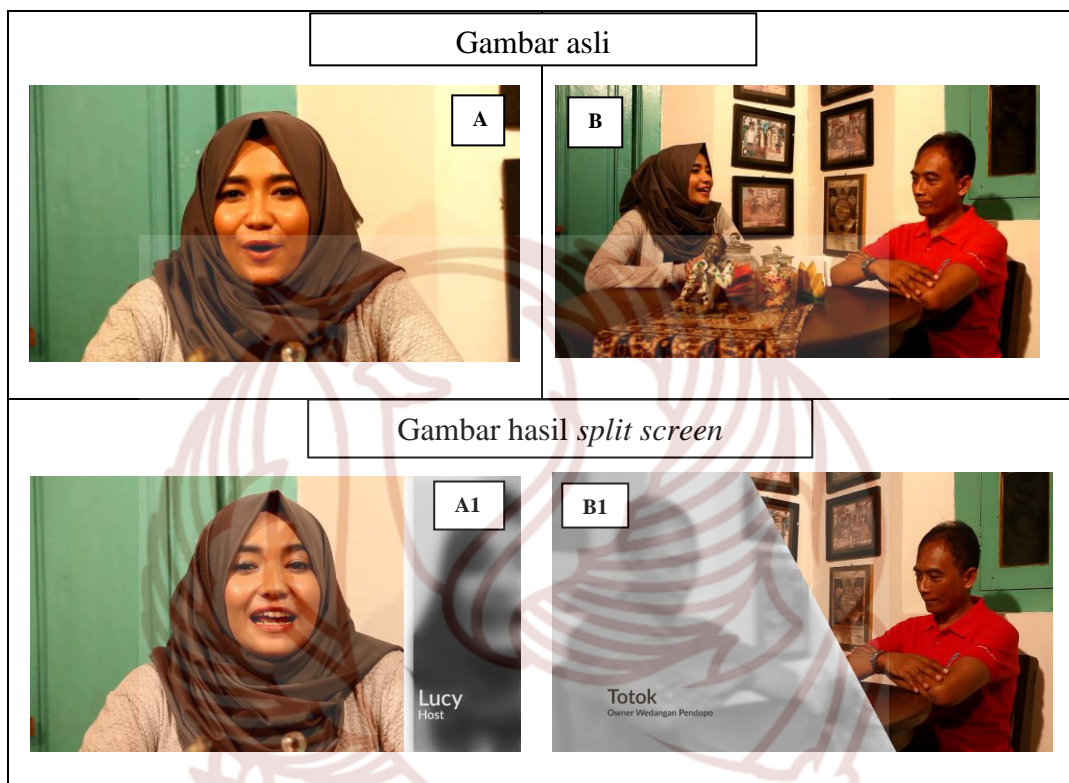


Gambar 41. Penyajian makanan di *Wedangan Pendopo*
(*Capture video: 00:03:58*)

b. Segmen II

Dalam segmen 2 yaitu rubrik *talk show*, penerapan *split screen* lebih bertujuan agar gambar lebih terlihat ekspresif, yaitu menampilkan ekspresi pembawa acara dan narasumber. Dalam pembukaan segmen 2 yaitu *talk show* antara pembawa acara dan pemilik *Wedangan Pendopo*, pengenalan awal menggunakan *split screen* dengan mengkombinasikan 1 *shot* yang dibagi menjadi 2, dengan memberi warna yang berbeda dan tulisan nama.

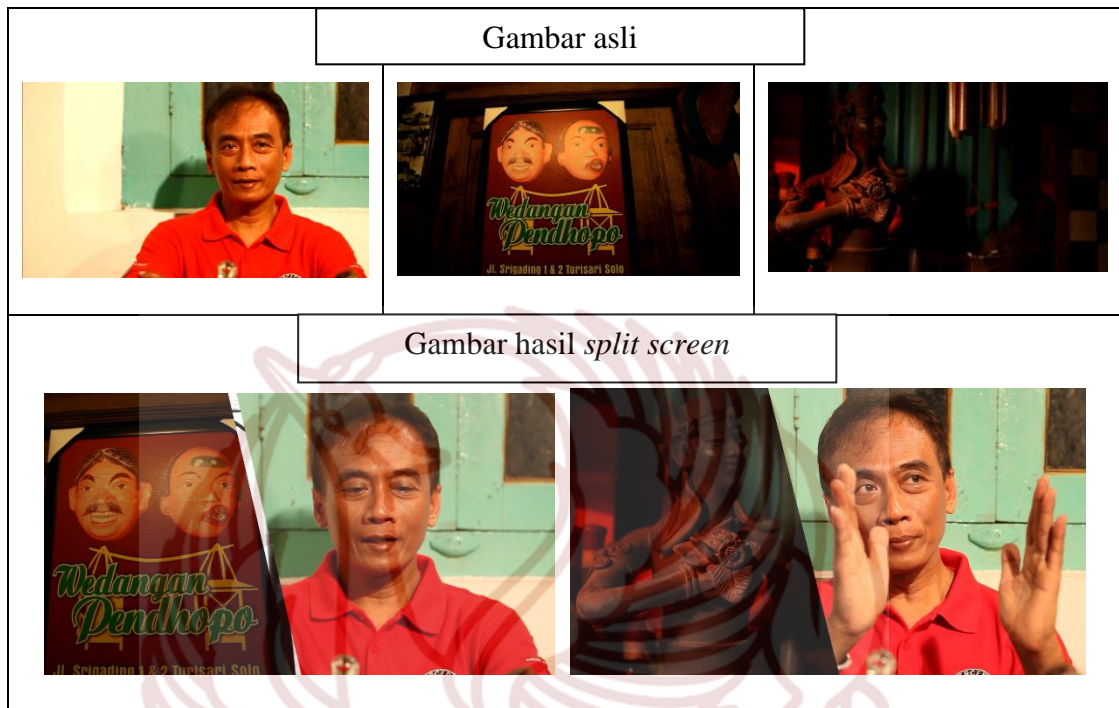
Alasan menggunakan pemotongan satu *shot* ini adalah agar lebih seimbang secara visual daripada menggunakan *shot* lain yang nantinya akan mengurangi nilai dari segi visual.



Gambar 42. Pembukaan Segmen 2
(*Capture video: 00:09:01 A1 & 00:09:11 B2*)

Pada segmen *talk show* dengan pemilik *Wedangan Pendopo*, *split screen* bertujuan mendukung penjelasan informasi antara pemilik dan lokasi. Pada TC 00:09:26 & TC 00:12:16, pada bagian ini pemilik *Wedangan Pendopo* sedang menjelaskan tentang pernik yang ada di dalam *Wedangan Pendopo*. Untuk mendukung informasi tersebut, dalam penerapan *split screen* dilakukan dengan membagi satu *frame*

terdiri dua gambar, yaitu gambar pemilik dan pernak pernik di dalam *Wedangan Pendopo* dengan 2 *size shot* yang sama yaitu *close up*.



Gambar 43. *Split screen* narasumber dan interior *Wedangan Pendopo*
(*Capture video*: 00:09:26 & 00:12:16)

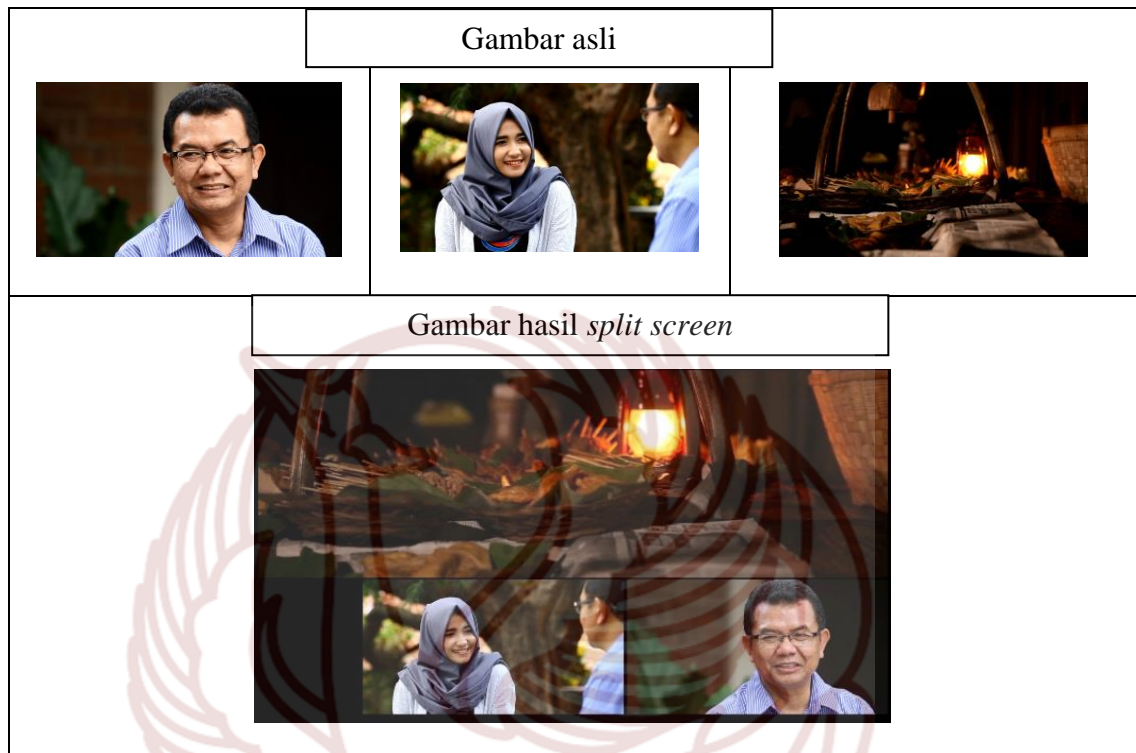
Penerapan *split screen* pada saat *talk show* dengan pengamat interior, menggunakan penerapan komposisi yang sama ketika *talk show* dengan pemilik *Wedangan Pendopo*, pada bagian ini *split screen* bertujuan agar gambar terlihat lebih bervariasi dengan menampilkan interaksi antara pembawa acara dengan pengamat interior.



Gambar 44. *Split screen* pembawa acara dan narasumber
(*Capture video: 00:15:17*)

Pada rubrik *talk show* dengan pengamat interior, terdapat bagian yang menggunakan komposisi *split screen* dengan membagi satu frame terdiri dari 3 *shot*. Pada TC 00:15:37, membahas tentang *Wedangan Pendopo*, maka diperlukan gambar yang mendukung informasi tersebut. Maka dalam penerapan *split screen*, terdiri dari *shot* pembawa acara, pengamat interior dan bagian dari *Wedangan Pendopo*. Secara pengkomposisiannya, dibuat secara kontras dengan ukuran pemotongan gambar yang dibuat tidak sama. Bagian di *Wedangan Pendopo* yaitu tempat makanan, dibuat lebih besar sehingga menjadi *point of view* dan gambar pembawa acara dengan pengamat interior dibuat menyesuaikan

sisia *frame* pada bagian bawah. Dalam penempatan potongan gambar, tetap memperhatikan keseimbangan dari segi visual.



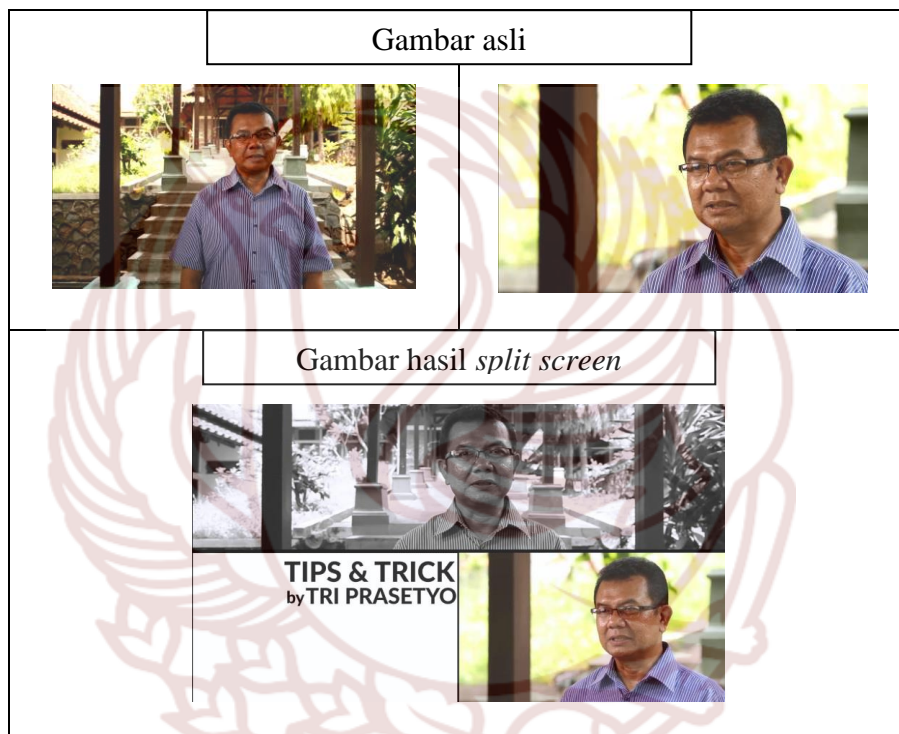
Gambar 45. *Split screen* pembawa acara, narasumber dan *Wedangan Pendopo*
(*Capture* video: 00:15:37)

c. Segmen III

Split screen dalam rubric ini ditampilkan secara variatif dan kontras dengan komposisi pemotongan ukuran gambar yang beragam dan perpaduan warna gambar yang berbeda. Tujuan *split screen* pada rubrik tips dan trik ini adalah mendukung informasi dengan menampilkan gambar pendukung, dari penjelasan yang dipaparkan narasumber.

Sebagai awal pembukaan segmen III pada TC 00:15:17, terdapat juga judul rubrik dan nama narasumber. Dalam komposisinya,

menggunakan pemotongan layar yang terdiri dari tiga bagian gambar, dengan dua *shot* pengamat interior *medium shot* dan *close up*, untuk menampilkan kontras, salah satunya diberi warna monokrom, dan kolom putih yang diberi tulisan judul. Agar terlihat lebih seimbang, diberikan garis pemisah antar gambar yang ditampilkan.

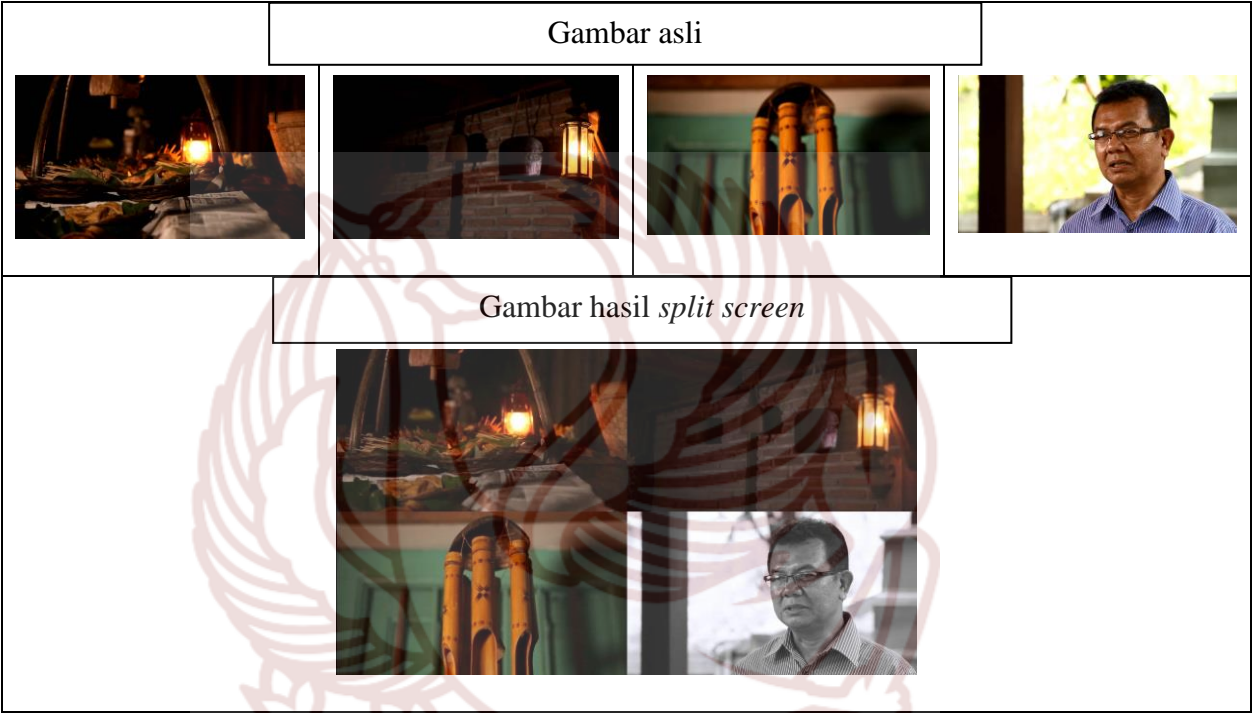


Gambar 46. Pembukaan Segmen III

(*Capture video: 00:15:17*)

Sebagai pendukung informasi pada TC 00:20:37, terdapat beberapa gambar ilustrasi yang menjelaskan informasi narasumber, tentang tips mendirikan usaha dengan tema tradisional. Komposisi pada bagian ini, dilakukan dengan membagi satu *frame* yang terdiri dari 4 gambar, dengan

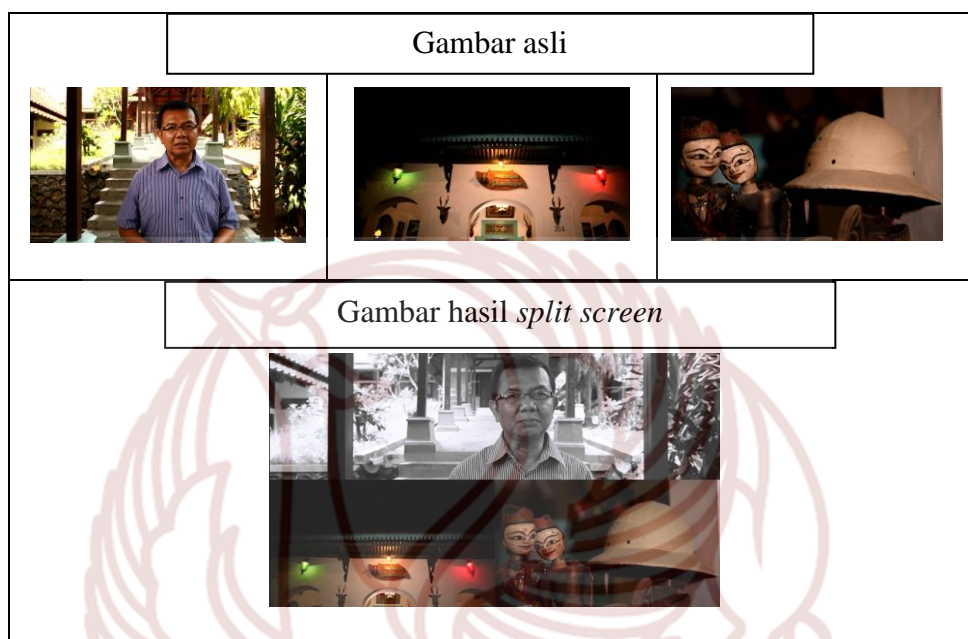
ukuran gambar yang sama besar, tanpa ada garis pemisah disetiap gambarnya. Untuk mempertahankan keseimbangan dari segi visual, salah satu warna gambar dibuat monokrom sebagai penyeimbang agar tidak ada benturan warna.



Gambar 47. *Split screen* pembagian 4 gambar dalam satu *frame*
(*Capture video: 00:20:37*)

Agar menjaga fokus penonton, ketika terdapat bagian tentang pengamat interior yang menjelaskan *Wedangan Pendopo* sebagai contoh bahasan yaitu pada TC 00:21:29, *split screen* diterapkan dengan memadukan *shot* pengamat interior dan *shot* dari *Wedangan Pendopo*. *Shot* yang dipakai adalah kamera master pada narasumber dengan warna yang dibuat monokrom dan digabungkan dengan *shot Wedangan Pendopo* dengan warna asli.

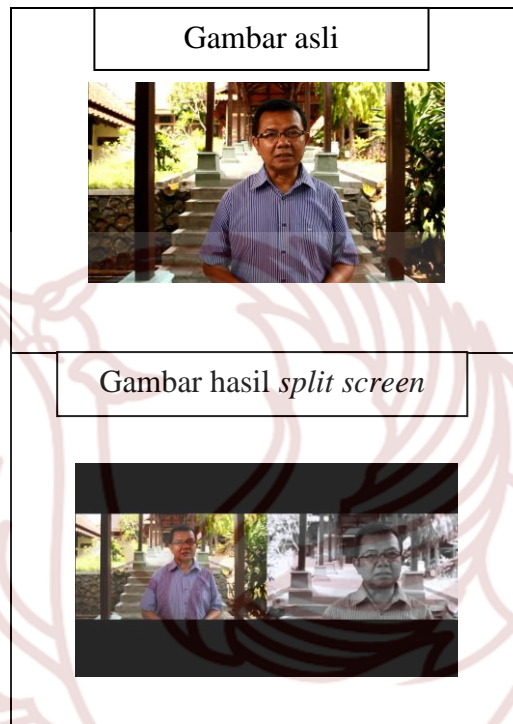
Kontras yang ditampilkan akan terlihat seimbang, Walaupun dimensi potongan gambar dan warna yang berbeda, namun secara visual dapat seimbang.



Gambar 48. *Split screen* narasumber dan interior *Wedangan Pendopo*
(*Capture video: 00:21:29*)

Pada TC 00:22:05 narasumber menyampaikan tips dan trik untuk wirausahawan yang ingin mendirikan usaha dengan tema tradisional. Pada bagian ini menampilkan satu *shot medium shot*. Agar tidak monoton, komposisi *split screen* dilakukan dengan perubahan skala pada gambar master pada narasumber, yaitu dengan memperkecil skala gambar asli dan melakukan *zoom* pada editing. Untuk mencapai keseimbangan dalam segi visual, dengan memberikan warna monokrom pada gambar satunya. Selain

menampilkan ekspresi narasumber, cara ini digunakan agar lebih terlihat *cinematic*.



Gambar 49. *Split screen* narasumber dengan skala dan *tone* warna yang berbeda
(*Capture video*: 00:22:05)

Split screen dalam program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo*, ditujukan sebagai variasi visual dan pendukung informasi. Dalam proses pemotongan gambarnya, dengan menggunakan teknik dasar komposisi visual agar gambar yang ditampilkan tetap terlihat seimbang dan enak untuk dilihat.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program *magazine show D'tail* episode *Wedangan Pendopo* menggunakan konsep penyutradaraan komposisi *split screen*. Konsep ini dipilih karena program ini mengangkat tentang interior rumah makan dan diharapkan teknik ini dapat menampilkan segala sudut ruang dengan variasi pemotongan gambar yang beragam.

Dalam penerapan komposisi *split screen*, terdapat beberapa motivasi yang ditampilkan,

1. Rubrik Tengok Interior pada TC: 00:02:02, *split screen* lebih bertujuan memberikan informasi antara gambar *medium shot* dan *close up* kedalam satu *frame*.

2. Rubrik *Talk Show* pada TC: 00:12:16, tujuan *split screen* adalah agar gambar lebih ekspresif dengan menampilkan gambar narasumber ketika menjelaskan tentang *wedangan pendopo*, didukung dengan adanya beberapa *shot* tentang *wedangan pendopo* dan pada TC: 00:15:17 menampilkan interaksi antara pembawa acara dan narasumber.

3. Dalam rubrik Tips dan Trik, karena hanya terdapat *shot* narasumber, maka penggunaan *split screen* dalam rubrik ini menggunakan komposisi yang bervariasi. Penerapan *split screen* dalam rubrik tips dan trik ini, lebih memberi

kesan sebagai pendukung gambaran yang dijelaskan narasumber, misalkan pada TC 00:20:37 dan TC 00:21:29.

Kendala dalam penerapan konsep ini adalah akan munculnya kesan monoton bila *split screen* terlalu banyak digunakan, untuk itu diimbangi dengan beberapa variasi sudut pengambilan gambar dan perlu memperhatikan komposisi setiap gambar. Terdapat komposisi dalam program ini yang terkesan kurang enak untuk dilihat, terdapat pada TC 00:02:33 & 00:02:35. Ini terjadi karena warna yang sama dan objek yang terlalu banyak ornament.

Karena program ini juga memiliki unsur hiburan, tentunya untuk membawakan program ini diperlukan pembawa acara yang dapat mencairkan suasana dan memiliki kepribadian yang baik, meskipun awalnya pembawa acara diluar harapan namun karena komunikasi dan latihan yang baik akhirnya pembawa acara cukup bisa mewakili apa yang diinginkan ketika produksi.

Kekurangan lainnya adalah dari segi penerapan *split screen*, karena dilakukan pada pasca produksi saja, sehingga tidak ada perencanaan sebelumnya, sehingga berdampak dalam segi pengambilan gambar. *Split screen* menjadi alternatif ketika ketersediaan gambar yang terbatas karena perencanaan *shot* yang matang dan terkendala oleh keterbatasan waktu yang diizinkan pemilik *Wedangan Pendopo*. Dalam penerapan teknik *split screen* terhadap gambar yang ternyata kurang simetris, dapat dilakukan dengan pemotongan gambar dan peletakan komposisi dalam satu *frame* ketika proses editing.

Meskipun secara penerapannya terdapat beberapa kendala, konsep *split screen* cukup efektif bila digunakan dalam program ini, karena dari segi visual teknik ini sangat variatif dan bisa lebih dikembangkan lagi dalam penerapannya.

B. Saran

Dalam pembuatan program televisi *magazine show* bukanlah hal yang mudah, ada beberapa tahapan yang harus dikerjakan antara lain pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Proses pra produksi harus lebih matang, karena menyangkut dengan konten yang akan ditayangkan dan beberapa aspek pendukung yang bila terjadi kelalaian akan berdampak pada proses produksi dan editing.

Program *magazine show* juga termasuk sebuah program *soft news*, jadi dalam pengerjakannya harus terkesan segar dan ringan, aspek ini harus didukung dengan penataan konten dan penataan visual yang baik. Program *D'tail* episode *Wedangan Pendopo* menggunakan konsep komposisi *split screen*. Sebagai sutradara, konsep *split screen* harus diimbangi dengan perencanaan yang matang baik dari segi gaya pengambilan gambar yang mendukung dan perencanaan pada saat dimana saja konsep *split screen* ini akan diterapkan.

Split screen dapat memberikan kesan tersendiri dalam penggunaanya, untuk itu penggunaan teknik ini hanya pada bagian – bagian tertentu, sehingga tidak mengurangi estetik dari sajian program yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Bambang Semedhi. 2011. *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*. Ghalia Indonesia. Bogor
- Bizzocchi, Jim. 2009. *The Fragmented Frame: The Poetics of the Split-Screen*. MIT Communications Forum
- Doddy Permadi. 2011. *Buku Pintar Televisi Proses Pemahaman Pertelevisionian bagi Pemula*. Ghalia Indonesia
- Francis D.K.Ching-Chorky Bingeli. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi*. PT. Indeks. Jakarta
- Fred Wibowo. 1997. *Dasar Dasar Produksi Program Televisi*. PT. Grasindo. Jakarta
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. PT. Grasindo. Jakarta
- Ron Brinkmann. 1999. *The Art and Science of Digital Compositing*. Academic Press. USA

Narasumber

Ir Tri Prasetyo Utomo, M.Sn, Sebagai pengamat interior, wawancara pada tanggal 05 September 2016, pukul 14.00

Bapak Totok, Sebagai Pemilik *Wedangan Pendopo*, wawancara pada tanggal 15 September 2016, pukul 20.00

LAMPIRAN



Naskah Produksi Program Televisi

Nama Program : *D'tail*

Episode : *Wedangan Pendopo*

Durasi : 30 menit

Sutradara : Ravik Dwi P

NO	URUTAN ACARA	PENGISI ACARA	ISI ACARA	NASKAH	KAMERA		DURASI
					1	2	
SEGMENT 1							
1	OBB						20”
2	OPENING HOST	PEMBAWA ACARA	Host membuka program magazine show D’tail episode Wedangan Pendopo	<ul style="list-style-type: none">- Halo <i>smart people</i>/ selamat pagi// jumpa lagi dengan saya dalam acara D’tail//- Dalam episode kali ini/ kita akan mengajak <i>smart people</i> ke tempat makan yang unik// penasaran dengan			30”

				<p>episode kali ini? Yuk ikuti saya//</p> <ul style="list-style-type: none">- Yap/wedangan//pasti tak asingkan? Apalagi untuk warga Solo dan sekitarnya//- Nah/ saat ini saya berada di sebuah wedangan yang... tentunya unik/asik dan tentunya interior di dalamnya menarik/ penasaran?- Dari pada kelamaan/ yuk kita langsung tengok/ ada apa aja sih? Yuk ikuti//			
--	--	--	--	--	--	--	--

3	TENGOK INTERIOR	<i>Voice Over</i>	Mengulas tentang interior di <i>Wedangan Pendopo</i>				6'
4	VOX POP	PENGUNJUNG RUMAH MAKAN	<ul style="list-style-type: none"> - Kesan makan di <i>Wedangan Pendopo</i> - Apa yang menarik di <i>Wedangan Pendopo</i> ? 				2'
5	BUMPER OUT						10"
SEGMENT 2							
1	BUMPER IN						10"
2	TALK SHOW	PEMBAWA ACARA DAN	<ul style="list-style-type: none"> - Nah <i>smart people</i>/ di sebelah saya saat ini sudah ada bapak// halo 				5'30"

	<p>PEMILIK RUMAH MAKAN</p>	<p>PEMILIK RUMAH MAKAN</p>	<p>bapak/ apa kabar ?// nah smart people/ bapak.....ini adalah pemilik dari <i>Wedangan Pendopo</i>//</p> <ul style="list-style-type: none"> - Begini pak saya ingin tanya/kapan berdirinya <i>Wedangan Pendopo</i> ini? - Mungkin boleh dong pak/ berbagi sedikit cerita buat kita /bagaimana awal mula dipilihnya nama <i>Wedangan Pendopo</i>// - Siapa sih pak yang merancang konsep interior <i>Wedangan Pendopo</i>? - Kalau barang antik yang ada di sini didapat darimana pak? - Ini kan lokasinya ada ditengah perkampungan/ untuk pemasarannya sendiri bagaimana pak ? - Bagaimana respon pengunjung terhadap konsep <i>Wedangan Pendopo</i> 			
--	------------------------------------	------------------------------------	--	--	--	--

				ini ?			
3	HOST BRIDGING			<ul style="list-style-type: none"> - Nah <i>smart people</i> sudah tau dong konsep dari <i>Wedangan Pendopo</i> tadi ? - Jangan kemana-mana/ habis ini saya akan mengajak <i>smart people</i>/ ketemu dengan pengamat interior// - Tetap ikutin saya terus ya// 			
4	TALK SHOW PENGAMAT INTERIOR	PEMBAWA ACARA DAN PENGAMAT INTERIOR		<ul style="list-style-type: none"> - Halo pak - Saya habis jalan-jalan ke <i>Wedangan Pendopo</i>/ menurut bapak/ interior <i>Wedangan Pendopo</i> memiliki gaya apa ? - Jika menurut bapak/ apa sih yang menjadi daya tarik yang terdapat di 			4'40"

				<p><i>Wedangan Pendopo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bila dilihat dari sudut pandang bapak,ada hal yang perlu dibenahi atau tidak? Dalam rancangan interior <p><i>Wedangan Pendopo//</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nah jangan kemana-mana dulu ya <i>smart people/</i> karena setelah yang mau lewat ini/ masih ada tips dan trik buat kalian yang ingin mendirikan rumah makan dengan gaya interior yang unik dan menarik// 			
5	BUMPER OUT						10"
SEGMENT 3							
1	BUMPER IN						10"

2	TIPS DAN TRIK	PENGAMAT INTERIOR	Memberikan Tips dan Trik				3'20"
3	CLOSING	PEMBAWA ACARA	<ul style="list-style-type: none"> - Hai <i>smart people</i>/ gimana episode kali ini menarik kan ? - Setelah kita ke <i>Wedangan Pendopo</i>/ gimana? Ada yang tertarik dengan konsep tradisionalnya? Atau sudah ada inovasi baru nih? - Kalau ingin membuat usaha yang lain dari pada yang lain/ sudah tau kan tips dan triknya?// - Sampai ketemu lagi pada acara <i>D'tail</i> dalam episode-eisode yang bakal lebih menarik dan menginspirasi tentunya// 				1'

